

¡Aviso para la salud!

Algunas personas son propensas a ataques epilépticos o pérdida de consciencia al exponerse a ciertas luces parpadeantes o dibujos luminosos en la vida diaria. Esas personas pueden tener un ataque mientras ven imágenes o juegan con ciertos videojuegos. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha tenido ataques epilépticos. Si usted o alguien de su familia ha tenido antes síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de consciencia) al exponerse a luces parpadeantes, consulte a su médico antes de jugar. Si usted o sus hijos experimentan algunos de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, tics nerviosos en los ojos o en los músculos, pérdida de consciencia, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsión mientras juega con un videojuego, interrumpa INMEDIAMENTE su uso y consulte a su médico.

Precauciones:

- Juegue siempre en una habitación bien iluminada y siéntese lo más lejos posible del monitor.
- Evite jugar si está cansado o no ha dormido mucho. Descanse al menos de 10 a 15 minutos por cada hora de juego.

Requisitos mínimos:

Sistema operativo: Windows ME/98/XP/2000

128 MB RAM

Procesador: Intel Pentium III 500MHz, Celeron o AMD Athlon

Lector CD/DVD-ROM 8x

1Gb de espacio libre en disco

Fichero de intercambio de Windows

DirectX 8.1 (incluidos)

Tarjeta de vídeo Direct3D con 32Mb de memoria y compatible DirectX 8.1

Tarjeta de sonido compatible DirectX 8.1

Teclado, ratón

ESPAÑOL

DOWNTOWN
RUN



¿QUÉ INCLUYE LA CAJA DEL JUEGO?	20
CÓMO EMPEZAR	20
JUGAR CON DOWNTOWN RUN	20
MENÚ PRINCIPAL	20
PANTALLA DE JUEGO	20
CONFIGURACIÓN DE CONTROLES POR DEFECTO EN DOWNTOWN RUN PC	25
MODOS DE JUEGO	26
COCHES	28
GARANTÍA	31
SOPORTE TÉCNICO	32

¿QUÉ INCLUYE LA CAJA DEL JUEGO?

En la caja del juego encontrarás el disco de Downtown Run PC y en este manual de usuario encontrarás la explicación sobre cómo jugar, cómo moverse por los menús, los modos de juego, los power-ups y los premios del juego.

CÓMO EMPEZAR

Para jugar debes tener insertado el disco de Downtown Run en la unidad de CD-ROM.

JUGAR CON DOWNTOWN RUN

Después de poner en marcha el juego aparecerá el Player's Profile (Perfil del Jugador). Puedes editar un nuevo perfil, cargar uno ya existente o borrar uno que no quieras. Los perfiles que grabas durante el juego son independientes entre sí. Cuando borras un perfil, todos los datos correspondientes al perfil desaparecen. Ten en cuenta que el nombre del perfil sólo puede tener hasta 8 caracteres y que el nombre que pongas se verá luego en la placa del coche, cuando estés jugando. Cuando pongas el nombre pasarás al menú principal.

MENÚ PRINCIPAL

Puedes elegir el modo de juego y las opciones. Aquí tienes la descripción de los botones:

Single Player (Individual) – Accedes a diferentes modos de juego individual.

Multiplayer (Multijugador) – Accedes a diferentes modos de pantalla dividida.

Rules (Reglas) – Te ofrece una descripción detallada de los power-ups y los modos de juego.

Setup (Configuración) – Te permite personalizar la configuración de VIDEO (Gráficos), SOUND (Sonido) y CONTROLS (Controles).

Credits (Créditos) – Para ver la página de créditos del juego.

Exit (Salir) – Sales del juego.

PANTALLA DE JUEGO

Poco después de iniciarse, el juego muestra su pantalla principal, donde puedes ver la información de los power-up, la posición en carrera, el estado del coche...

Aquí puedes ver la pantalla y la descripción de sus elementos:



A – Información de tiempo

Este área contiene los siguientes datos:

- Posición actual en la carrera
- El tiempo realizado
- Tu mejor tiempo

B – Power-up activo

Puedes recoger los power ups que hay en distintas partes de las pistas. Tras activarlos se obtiene un efecto instantáneo en algunos casos (por ejemplo, dejas puesta una trampa en la pista), o un efecto limitado en el tiempo (por ejemplo, activas un escudo en tu coche).

Power-ups disponibles:

Hay dos tipos de power-ups: "enhancing power-ups" (mejoras para tu coche) y "offensive power-ups" (de ataque).

Power ups de mejora

- High Grip (Máximo agarre)
- King of the Road (Rey del asfalto)
- All in Wonder (Todo en uno)
- Invulnerability (Invulnerable)
- Repair (Reparación)

Power ups de ataque

- Instant Penalty (Penalización inmediata)
- Instant Spin (Giro instantáneo)
- Inverted controls (Controles invertidos)
- Oil Slick (Mancha de aceite)
- Nails (Clavos)
- Blast (Choque)
- Chip buster (Avería)

Funcionamiento de los power-ups

- Todos los power-ups se regeneran (vuelven a aparecer después de un corto periodo de tiempo).
- En cada pista hay sectores de power-up (cada 400 metros) con 4 power-ups por sector, dispuestos en línea recta a lo largo de la calzada (el sistema aleatorio elige entre los 12 power-ups disponibles).
- Los sectores de power-up son fijos, pero los power-ups se regeneran de forma aleatoria (pueden ser los mismos que antes o diferentes).

Cómo usar los power-ups

Sólo puedes recoger un power-up.

- Puedes usar el power-up que has recogido y usarlo con la tecla que tengas asignada en las opciones de los controles.

Descripción de los power-ups

Power-ups de mejora:



High grip (Máximo agarre)

Aumenta el agarre del coche al suelo.



King of the road (Rey del asfalto)

Incrementa la velocidad del coche.



All in wonder (Todo en uno)

Aumenta el agarre y la velocidad.



Invulnerability (Invulnerable)

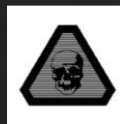
Tu coche es inmune a cualquier power-up de ataque y a colisiones con los demás corredores o con elementos del escenario.



Repair (Reparación)

Recupera el estado normal del coche.

Power-ups de defensa:



Instant penalty (Penalización instantánea)

Reduce el agarre y el control durante un tiempo: la suspensión es suave y la dirección es poco eficaz. La trampa permanece activa hasta que algún coche pasa por ella.



Oil slick (Mancha de aceite)

El aceite derramado en la pista hace que cualquier coche derrape. La mancha permanece activa hasta que un coche pasa por ella.



Nails (Clavos)

Alguien ha esparcido clavos por la pista, que afectan al coche de una u otra forma, según qué rueda los pise.



Chip Buster (Avería)

Es un elemento de alta tecnología que provoca una grave avería. Funciona así:

- Al dejar caer la trampa, queda activada durante un periodo de tiempo y emite un haz de luz intermitente.
- El coche que pase por el haz de luz sufre una parada del motor durante unos segundos.



Inverted Controls (Controles invertidos)

La dirección está invertida: la izquierda es derecha.



Blast (Choque)

Un círculo de fuerza sale de tu coche, y el que entre en ese radio de acción quedará detenido. Es de efecto inmediato.



Instant spin (Giro instantáneo)

El jugador afectado girará bruscametne.

C – Puntos totales de Prestigio

Hay un valor, llamado **Prestigio (Prestigio)**, que representa la reputación que has ido alcanzando durante el juego. Cuanto más prestigio tengas, mejores coches puedes conseguir... ten en cuenta que los coches más potentes sólo pueden desbloquearse si tienes mucho prestigio... ¡así que ya sabes lo que debes conseguir! El prestigio es la capacidad de influir en los demás e impresionarlos, y es la recompensa a tu buena actuación en el juego.

Tu "actuación" en el juego depende de:

- Tu estilo de conducción
- El uso adecuado de los power-ups

RECOMPENSAS POR LA CONDUCCIÓN

El juego recompensa al buen conductor con puntos de prestigio, cuando:

- Tomas curvas usando el freno de mano a gran velocidad.

Si tomas horquillas a alta velocidad haciendo que el coche derrape mucho, tendrás más puntos de prestigio

- Continúas rodando sobre dos ruedas después de haber tomado una curva muy cerrada.

No obtienes puntos de prestigio si impactas contra un power-up enemigo o chocas contra un objeto, el coche de un oponente o un parapeto, al pilotar con un determinado estilo. Por ejemplo, si tomas una horquilla con el freno de mano pero golpeas los parapetos de la curva, no ganarás puntos.

NOTA: Si vas sobre dos ruedas, ganarás puntos de cualquier forma, incluso si impactas contra un obstáculo (es una acrobacia muy difícil de conseguir, de modo que merece una recompensa).

USO DE LOS POWER-UPS DE ATAQUE

Cuando un power-up de ataque afecta a un oponente, recibirás un mensaje informándote del éxito de tu trampa y ganarás puntos de prestigio

MULTA POR POWER-UPS

Perderás puntos de prestigio cuando te afecta un power up de ataque (no importa si la trampa la ha puesto un enemigo o tú mismo).

Perderás puntos de prestigio si abandonas la carrera

D – Siguiete power-up disponible

Puedes tener un power-up disponible en tu inventario para usarlo inmediatamente después de que acabe el efecto del power-up actual. Así siempre tendrás a mano una mejora para tu coche o un ataque (lógicamente, debes conseguirlos en la carrera para poder usarlos).

E – Información de las vueltas

En la esquina inferior izquierda de la pantalla hay una representación gráfica de las vueltas. Cuando la carrera da comienzo la barra es de color claro. Cuando la parte frontal del coche líder entra en la segunda vuelta, la barra se pone de color oscura, y así sucesivamente cambia de color con cada nueva vuelta.

Bajo la barra puedes ver el número de vuelta actual y las que quedan por correr.

F – Información del coche

En la esquina inferior izquierda de la pantalla tienes la siguiente información:

- Marcha actual.
- Velocidad actual del coche.
- La barra de estado – cuando tienes la "salud" del coche al máximo, el color de fondo es verde, pero se torna naranja cuando acumulas ciertos daños, y termina parpadeando en rojo cuando tienes un 85% de daños en el coche. Sólo puedes recuperarte cuando consigues un power-up de reparación.

CONFIGURACIÓN DE CONTROLES POR DEFECTO EN DOWNTOWN RUN PC

Flecha izquierda	Girar a la izquierda
Flecha derecha	Girar a la derecha
Flecha arriba	Acelerar
Flecha abajo	Frenar/ir hacia atrás
C	Cámara de TV
P	Empezar/Pausa
F1	Ayuda
F2	Cambiar vista de cámaras
A	Freno de mano
S	Usar power-up
X	Vista trasera
R	Reposicionamiento
F10	Fin de la carrera

MODOS DE JUEGO

Modos individuales:

Quick Race (Carrera rápida)
Count Down (Cuenta atrás)
Championship (Campeonato)
Time Attack (Contrarreloj)

Modos especiales:

Last Man Standing (Supervivencia)
Sudden Death (Muerte súbita)
Chase (Persecución)

Modos especiales:

Bet Races (Apuestas)

MODOS DE JUEGO NORMALES

Quick race (Carrera rápida) – Es un modo básico del juego, con una carrera rápida que incluye todas las opciones (power-ups, pistas desbloqueadas, puntos de prestigio para el ganador...).

_ Count Down (Cuenta atrás) – No hay restricciones de power-ups y hay enemigos en la carrera. Debes alcanzar los checkpoint en un tiempo determinado: ganarás tiempo extra para llegar al siguiente checkpoint y puntos de prestigio.

Championship (Campeonato) – No hay restricciones de power-ups y puedes desbloquear nuevas pistas en este modo.

Time Attack (Contrarreloj) – No hay power-ups y tienes que correr contra un coche fantasma, que en realidad es tu mejor tiempo.

MODOS DE JUEGO ESPECIALES

Last Man Standing (Supervivencia) – No hay opciones de reparación, ni power ups de invulnerabilidad. El coche que más resista y menos daños tenga al acabar la carrera es el ganador

Chase (Persecución) – Te dan la salida y un coche policía te persigue por el circuito. Si te atrapa antes de cumplirse un cierto número de vueltas, has perdido si:

- El coche policía es un oponente normal de IA que sólo puede usar power ups de mejora.
- Tú sólo dispones de power ups de ataque.
- Si el policía te alcanza y te adelanta, aparecerá un medidor llamado **threat gauge** (indicador de amenaza) que aumentará mientras el coche enemigo esté frente a ti. Cuando alcanza el máximo nivel, te habrá ganado, y tú habrás perdido muchos puntos de prestigio.

Serás el ganador si:

- La carrera finaliza (se cumplen ciertas vueltas).
- Causas un 100% de daños en el coche policía durante la carrera (también puedes ganar puntos de prestigio por tu estilo de conducción).

Puedes elegir ser el cazador (coche de policía) o el perseguido, pero recuerda que como coche patrulla deberás mantener al perseguido por debajo de 80km/h.

Sudden Death (Muerte súbita) – Debes completar un circuito en un tiempo limitado, y hacerlo con cuidado, porque si tu coche queda muy dañado tendrás que abandonar la carrera.

Sólo puedes tener una colisión (tienes coches, elementos de escenario y power ups), y no están permitidos los power ups de reparación e invulnerabilidad.

Los puntos de **prestigio** se consiguen por:

- Ganar la carrera con éxito.
- Tener un buen estilo de conducción.
- Terminar en primer lugar.
- Obtener el mejor tiempo.

Tendrás penalización si:

- Pierdes la carrera.
- Te afecta un power up de penalización.

MODOS DE JUEGO EXTRA

Bet Race (Apuesta) – Durante la carrera un oponente de IA puede retarte a una carrera especial en la que os apostáis una gran cantidad de puntos de prestigio, según unas reglas consensuadas.

Este modo está bloqueado hasta que alcanzas un cierto número de puntos de prestigio



Audi S3

Disposición del motor: 4 cilindros en línea

Cilindrada: 1.781 c.c.

Potencia: 225 caballos de vapor a 5.900 r.p.m.

Velocidad máxima: 235 km/h



VW Beetle

Disposición del motor: 4 cilindros en línea

Cilindrada: 1.781 c.c.

Potencia: 150 caballos de vapor a 5.800 r.p.m.

Velocidad máxima: 199 km/h



Peugeot 206 cc

Disposición del motor: 4 cilindros en línea

Cilindrada: 1.997 c.c.

Potencia: 137 caballos de vapor a 6.000 r.p.m.

Velocidad máxima: 205 km/h



Peugeot 307

Disposición del motor: 4 cilindros en línea

Cilindrada: 1.997 c.c.

Potencia: 138 caballos de vapor a 6.000 r.p.m.

Velocidad máxima: 196 km/h



Peugeot 406 Coupe

Disposición del motor: V6

Cilindrada: 2.946 c.c.

Potencia: 210 caballos de vapor a 6.000 r.p.m.

Velocidad máxima: 240 km/h



Renault Clio V6

Disposición del motor: V6

Cilindrada: 2.946 c.c.

Potencia: 230 caballos de vapor a 6.000 r.p.m.

Velocidad máxima: 233 km/h



Saab 9.3 Convertible

Disposición del motor: 4 cilindros en línea

Cilindrada: 1.985 c.c.

Potencia: 205 caballos de vapor a 5.500 r.p.m.

Velocidad máxima: 235 km/h



Mitsubishi Lancer EVOLUTION6

Disposición del motor: 4 cilindros en línea

Cilindrada: 1.997 c.c.

Potencia: 280 caballos de vapor a 6.500 r.p.m.

Velocidad máxima: 241 km/h



Mitsubishi Lancer EVOLUTION7

Disposición del motor: 4 cilindros en línea

Cilindrada: 1.997 c.c.

Potencia: 280 caballos de vapor a 6.500 r.p.m.

Velocidad máxima: 238 km/h



MG TF XPower 500

Disposición del motor: 4 cilindros en línea

Cilindrada: 2,0 litros, cabezal y cuerpo en aleación de aluminio

Potencia: 500 caballos de vapor a 7.000 r.p.m.

Velocidad máxima: 257 km/h



MG ZT XPower 500

Disposición del motor: V8

Cilindrada: 4,6 litros, V8, cabezal y cuerpo en aleación de aluminio

Potencia: 500 caballos de vapor a 7.000 r.p.m.

Velocidad máxima: 305 km/h



Audi TT

Disposición del motor: 4 cilindros en línea

Cilindrada: 1.781 c.c.

Potencia: 225 caballos de vapor a 5.900 r.p.m.

Velocidad máxima: 243 km/h

GARANTÍA

Ubi Soft garantiza al comprador original del producto que el disco (CD) incluido en el producto no debe presentar ningún defecto en un uso normal durante un periodo de noventa días (90) desde la fecha de compra que aparezca en la factura, u otro periodo de garantía mayor proporcionado por la legislación pertinente.

La responsabilidad de Ubi Soft y su única indemnización consistirá, a elección de Ubi Soft en: el reembolso del precio pagado o la reparación o el reemplazo del software que no cumpla con la garantía limitada Ubi Soft y sea devuelto a Ubi Soft junto con una copia del recibo de compra.

Si no es devuelto un disco sin una prueba de compra o bien después de que haya expirado el periodo de garantía, Ubi Soft podrá, a su elección, reparar el producto o reemplazarlo, con un coste para el usuario. Esta garantía no es válida si el disco ha sido dañado por negligencia, accidente o mal uso, o si ha sido modificado después de su adquisición.

El usuario reconoce expresamente que el uso del producto multimedia se realiza bajo su exclusiva responsabilidad.

El producto multimedia se suministra tal cual. El usuario asume todos los gastos de reparación y/o corrección del producto multimedia.

Dentro de los límites impuestos por la ley, Ubi Soft rechaza cualquier garantía relacionada con el valor venal del producto multimedia, la satisfacción del usuario o su aptitud a responder a un uso determinado.

El usuario asume todos los riesgos derivados de una pérdida de beneficios, pérdida de datos, errores, pérdida de información comercial o cualquier otro que se derive de la posesión del producto multimedia o de su utilización.

Algunas legislaciones no permiten la limitación de garantía antes citada, por lo que es posible que ésta no sea aplicable al usuario.

PROPIEDAD

El usuario reconoce que el conjunto de los derechos relativos al Producto Multimedia y a sus elementos, sus manuales y su empaquetado así como los derechos relativos a la marca, los derechos de autor y copyrights son de la propiedad de Ubi Soft y/o sus licenciados, y están protegidos por la reglamentación francesa y demás leyes, tratados y acuerdos internacionales relacionados con la propiedad intelectual.

La documentación no podrá ser copiada, reproducida, traducida o transferida en todo o en parte, de ninguna forma, sin la autorización escrita previa de Ubi Soft.

SAT (Servicio de Atención Técnica)

Si tienes algún problema técnico con este producto, el servicio de atención técnica de Ubi Soft puede ayudarte. Llámanos de Lunes a Jueves al teléfono **902 11 78 03** y de 16:30 a 18:30.

También puedes escribirnos a la siguiente dirección, incluyendo un número de teléfono para llamar durante el día.

Ubi Soft

Complejo Europa Empresarial. Edificio Londres

Playa de Liencres 2. Planta 1ª

Ctra. N-VI Km.24

28230 Las Rozas

MADRID

O envíanos un mensaje a servicio-tecnico@ubisoft.es

Si aún tienes cualquier problema con la ejecución de este software después de revisar **TODOS** los procedimientos de instalación indicados en el manual y en la pantalla, por favor, lee las indicaciones a continuación.

Si no estás seguro de tu configuración, pulsa en el icono Mi PC y busca en Propiedades.

ANTES de ponerte en contacto con nuestro servicio técnico es aconsejable conseguir del fabricante de tu PC, la siguiente información:

1. El mensaje de error visualizado cuando sucedió el problema (si hubo algún mensaje).
2. Una lista de las especificaciones de la máquina: Velocidad y marca de la CPU, Cantidad de RAM, Velocidad y marca de la unidad CD-ROM, Marca de la tarjeta de sonido, Marca de la tarjeta de vídeo, Tipo de tarjeta de red (si tiene), Tamaño y cantidad de espacio libre en el disco duro, Versiones de controlador DirectXTM (ver las notas de instalación del mismo), Joystick y tarjeta de juegos (si tienes) y nombre de tarjeta aceleradora 3D (si tienes)

ADESE

La **Asociación de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento** le agradece que haya comprado software original y le **INFORMA:**

- ❶ La copia de software es un delito establecido en los artículos 270 y siguientes del Código Penal.
- ❷ La realización de copias de software dará lugar a las responsabilidades legales que establece dicho código, incluidas penas de cárcel.
- ❸ La utilización de copias ilegales de software puede causar graves daños a su consola e infección por virus y pérdida irreversible de información en su ordenador.
- ❹ La **Federación Anti Piratería (FAP)**, organización con estructura en toda España, dirige sus esfuerzos en la lucha contra la copia de software.
- ❺ Si usted tiene conocimiento de cualquier actividad que pudiera ser ilegal no dude en ponerse en contacto con la **FAP** en el teléfono **91 522 46 45** ó a través de correo electrónico en la siguiente dirección abog0042@tesai.es

FAP
cine.video.tv



Uses Bink Video.

Copyright © 1997-2001 by RAD Game Tools, Inc.