

# Skoki narciarskie 2005

## PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Skoki Narciarskie 2005**

**autor: Adam „eJay” Kaczmarek**

**GRYOnline.pl**

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

[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)

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

## SPIS TREŚCI

<b>Wprowadzenie</b>	<b>3</b>
<b>Opcje</b>	<b>4</b>
<b>Tryby, konkursy i inne</b>	<b>5</b>
<b>Skok – sterowanie, porady</b>	<b>6</b>
<b>Kariera – jak zacząć?</b>	<b>11</b>
<b>Kariera – menu główne</b>	<b>12</b>
<b>Kariera – Treningi, Sponsorzy, Parametry</b>	<b>13</b>
<b>Kariera – sklep, zadania</b>	<b>16</b>
<b>Od zera do bohatera – Kadra C</b>	<b>18</b>
<b>Od zera do bohatera – Kadra B</b>	<b>22</b>
<b>Od zera do bohatera – Kadra A</b>	<b>26</b>
<b>Porady ogólne i kody</b>	<b>29</b>

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](http://www.gry-online.pl)



### Wprowadzenie

Witam w poradniku do gry *Skoki Narciarskie 2005*. Sezon zimowy dopiero się zaczął, więc wysyp gier sportowych nie dziwi. W porównaniu do poprzednich edycji widać dosyć duży skok jakościowy. Poprawiono wiele elementów i wprowadzono kilka nowości. Postaram się odkryć wszystkie tajniki skoku, pomogę dojść na sam szczyt kariery i doradzę, jaki sprzęt kupować, żeby nie zostawać w tyle za największymi asami tej dyscypliny. Życzę przyjemnej lektury.

## Opcje



Na samym początku radzę wejść do opcji i ustawić wszelkie parametry grafiki i muzyki. Posiadacze słabszych komputerów na pewno ucieszy fakt, że gra nie wymaga najnowszych kart graficznych ani procesorów. Grę testowałem na Athlonie 1700+, 256 MB RAM oraz na karcie graficznej NVIDIA FX 5600. Mogłem sobie pozwolić na wysokie detale oraz rozdzielczość. **Efekty atmosferyczne** nieco mogą zwolnić pracę komputera i obniżyć ilość wyświetlanych klatek na sekundę. **Komentarz** pozwala nam na usłyszenie głosów panów Włodzimierza Szaranowicza i Dariusza Szpakowskiego podczas konkursów. **Tekstury wysokiej jakości** wyglądają zdecydowanie ładniej niż standardowe, ale jednocześnie wymagają większej pamięci. **Zapisywanie powtórek** decyduje z kolei o nagraniu naszego skoku po każdej próbie, przy czym to my decydujemy, czy chcemy nagrać dany skok. **Łatwa kariera** to dobre wyjście dla graczy mniej zręcznych. Komputer dopasowuje poziom zawodów do naszych osiągnięć, co daje nam szansę na równorzędna walkę z najlepszymi skoczkami. **Animowane drzewa** pod wpływem wiatru potrafią się kołysać. Radzę wyłączyć tę opcję – zaoszczędzimy kilka klatek na sekundę. Możemy również włączyć **Telebimy** koło zeskoku skoczni. Pokazują one całą akcję na żywo, a w przerwie pokazują reklamy sponsorów. **Kamer** w grze jest 8, jednak ja polecam kamerę z numerkiem 2 – jest ona najlepsza do skakania.

**Uwaga:** Radzę zaopatrzyć się w najnowszy patch, który wyeliminuje kilka podstawowych błędów. Można go ściągnąć stąd: <http://www.gry-online.pl/s030.asp?ID=6603>

Tryby, konkursy i inne



Do wyboru mamy 2 menu – Zręcznościowe i Realistyczne. Wybieramy to drugie. Ukazuje nam się lista możliwych trybów rozgrywki. Oto krótka charakterystyka poszczególnych opcji:

**Kariera** – największa, najdłuższa, najbardziej grywalna opcja, którą opiszę później szczegółowo.

**Praktyka** – nasza szkółka latania. W odróżnieniu od szkolenia (gdzie mamy sama teorię), tu mamy możliwość poznania techniki skoków i poćwiczenia na wszystkich skoczniach świata.

**Pojedyncze zawody** – można rozegrać jeden dowolny konkurs wraz z rundą kwalifikacyjną.

**Skoki letnie** – twórcy gry udostępnili nam skoki na igielicie. Letnie Grand Prix stoi przed nami otworem...

**Turniej Czterech Skoczni** – najbardziej prestiżowy turniej podczas sezonu. Rozgrywany od ponad 50 lat na skoczniach w Oberstdorfie, Garmisch Partenkirchen, Innsbrucku oraz w Bischofshofen. Obowiązuje w nim system KO (gorszy ze skaczącej pary odpada, lepszy kwalifikuje się do 2 serii – wyjątek: najlepszych 5 przegranych również awansuje do 2 serii).

**Turniej Skandynawski** – ma mniejszy prestiż niż TCS. Gromadzi mniejszą publiczność. Rozgrywany jest na skoczniach w Szwecji, Norwegii i Finlandii.

**Mistrzostwa Świata** – tu skaczemy po medal. Do wyboru mamy skocznie K-90 i K-120.

**Mistrzostwa Świata w Lotach** – podobnie jak MŚ, tylko że skaczemy na skoczniach mamucich o punkcie konstrukcyjnym K-185.

**Puchar Świata** – rozgrywamy 1 sezon w elitarnym gronie skoczków.

**Zawody Drużynowe** – do wyboru mamy kilkanaście reprezentacji narodowych. Spośród Polaków możemy wybrać samego Adama Małysza i nim skakać w konkursie. W każdym zespole występuje 4 zawodników.

**Skoki Kobiet** – tryb gry przeznaczony głównie dla męskiej części graczy. Kobietami możemy skakać jedynie na obiektach K-90.

### Skok – sterowanie, porady

Skok składa się z 6 faz. W każdej z nich należy być uważnym i skupionym na tym, co się robi. Zaczynamy od początku:



**Faza 1:** Na początku siedzimy na belce. Klikamy lewym przyciskiem myszy. Czekamy, aż pojawi się nam **zielone światło**. Wtedy mamy tylko 5 sekund na rozpoczęcie skoku. W prawym dolnym rogu znajduje się **pomiar wiatru** w poszczególnych miejscach skoczni – kolejno jest to próg, buła oraz zeskok. Strzałki wskazują kierunek wiatru. Najlepszy wiatr posiada prędkość 1,5-2,5 m/s oraz wieje od przodu.



**Faza 2:** Klikamy lewym przyciskiem myszy i zaczynamy zjazd. Na samej górze widzimy **prędkość**. Poniżej znajduje się niebieski pasek, który systematycznie zmniejsza się – jest to **odległość do końca rozbiegu**. Aby uzyskać odpowiednią prędkość, należy utrzymać perfekcyjną sylwetkę dojazdową. **Niebieska strzałka** mówi nam, jak skierować mysz, żeby nasz skoczek przybrał właściwą sylwetkę.