

Skoki narciarskie 2006

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Skoki Narciarskie 2006

autor: Adam „eJay” Kaczmarek

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.

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	3
Nauka skakania	4
Na belce	4
Pozycja dojazdowa	5
Wybicie	6
Lot	7
Lądowanie	8
Skocznie	10
Objaśnienia	10
Skocznie małe	11
Skocznie normalne	16
Skocznie mamucie	25
Kariera solowa - początki, porady	27
Sprzęt	30
Kombinezony	30
Narty	31
Kariera trenerska – transport i zakwaterowanie	32

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

Paradoksalnie, pisanie poradnika do *Skoków Narciarskich 2006* okazało się rzeczą dosyć trudną. Z dużym bólem starałem się znaleźć ciężar między opisami dla graczy zaawansowanych, a zupełnie początkującymi, którzy skoki znają jedynie z nazwiska Małysz. Poza tym gra jest typowo „wakacyjna”, która ma za zadanie rozluźnić strudzonego po ciężkim dniu szarego człowieka. Jej prosta budowa, ubogie opcje zdecydowanie przyśpieszają rozgrywkę. Niemniej, oddaję w wasze ręce dosyć pomocną biblioteczkę, która zawiera informacje odnośnie techniki skakania, a także postępowania w trakcie kariery solowej i trenerskiej. Dodatkowo materiał wzbogacony został opisem wszystkich skoczni w grze, wraz z ich charakterystykami i zdjęciami.

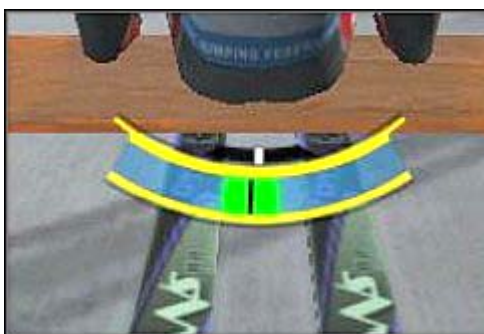
Nauka skakania

Instrukcja do gry nie wyjaśnia dokładnie, co decyduje o długości skoku i jaki wpływ na lot ma np. spóźnione odbicie z progu. W tym miejscu wyjaśnię krok po kroku wszystkie możliwości, wariacje danej czynności wykonywanej w trakcie pojedynczego skoku oraz doradzę jak uniknąć błędów.

N a b e l c e



Odbicie się od belki ma znaczący wpływ na prędkość dojazdową. Nie zanedbujcie tej czynności i wykonujcie ją perfekcyjnie. Nie jest to za trudne. Nie śpieszcie się jednak z kliknięciem, tylko poczekajcie, aż prostokąt zacznie się kołysać na dobre. Wtedy wyczucie odpowiedniego momentu nie przysparza problemów. Żółty kolor oznacza, że odbicie nie zostało wykonane zbyt dobrze, ale gwarantuje w miarę przyzwoitą prędkość. Czerwony kolor to odbicie totalnie nieudane, tracimy wtedy około 15% docelowej szybkości, co wiąże się ze skokiem krótszym o około 10-15 metrów.



Największą prędkość gwarantuje idealne odbicie się od belki, oznaczone zielonym kolorem. Warto zaznaczyć, że zielony kolor niekoniecznie musi zostać „osiągnięty” na samym środku wskaźnika. Możliwe są pewne uchybienia – gdy prostokąt trochę zejdzie na którąś ze stron to i tak zaliczy nam perfekcyjne odbicie.

Rada: jeśli masz słaby komputer, to z odbiciem od belki poczekaj kilka sekund. Gra lubi na samym początku doczytywać tekstury i mieć dyskietki.

P o z y c j a d o j a z d o w a



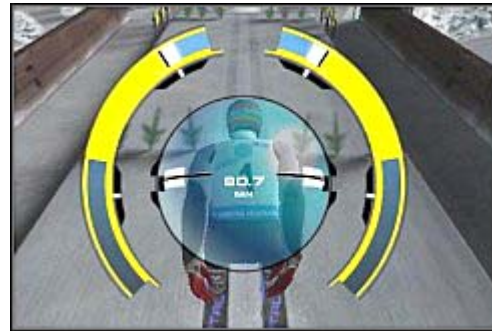
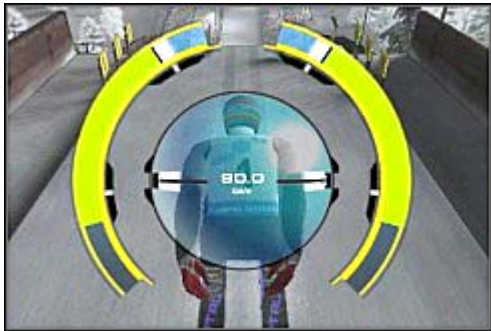
Kolejnym elementem skoku jest dojazd, a raczej pozycja z nim związana. Wiadomo – im skoczek ma lepszą sylwetkę dojazdową, tym większą szybkość osiągnie. W tym wypadku pomocny będzie wskaźnik pochylenia naszego zawodnika. Linia wraz z prostokątami musi być pozioma. Jak widać na zdjęciu po lewej stronie, nasz skoczek jest za bardzo pochylony i w rezultacie na ostatnich metrach nie uzyska satysfakcjonującej prędkości. Na obrazku z prawej postawa zgoła odmienna – zbyt wysoko uniesiony tułów, który przyczynia się do hamowania przy progu.



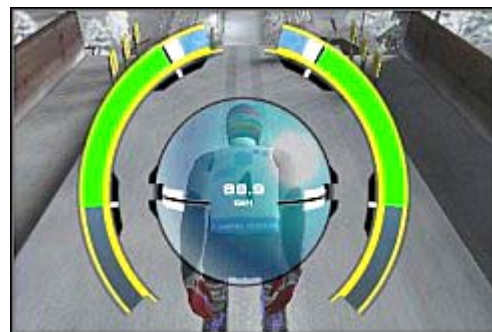
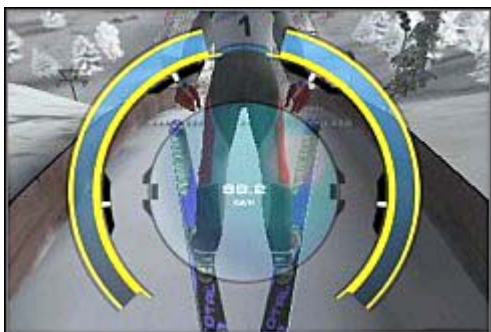
Tylko idealna postawa gwarantuje dużą szybkość. Tuż przed progiem przygotujcie sylwetkę (ani na moment nie spuszczać jej z oka), a następnie skupcie się na wybiciu.

Rada: jeśli ustawienie idealnej sylwetki stanowi dla Ciebie problem, to zmniejsz czułość myszki w menu głównym. Odchylenia nie są tu zbyt duże, dlatego delikatne szarpnięcie gryzoniem, może spowodować niepotrzebne wahania.

W y b i c i e



Moment wybicia w 70% decyduje o długości skoku. I tu musicie przykładać się najbardziej. W gruncie rzeczy polega to na kliknięciu i przytrzymaniu przycisku myszki w odpowiednim momencie, czyli między dwoma białymi paskami na wskaźniku. Z początku ciężko jest wyczuć ten moment, ale im więcej skoków, tym szybciej się nauczycie, szczególnie że na niektórych skoczniach przy progu momentalnie przyspieszamy. Odbicie może być za wczesne (po lewej) – spadek prędkości – lub zbyt późne (po prawej) – słaba moc przy wysoku.



Możemy również minąć się z progiem (po lewej) – wybicie totalnie spóźnione i w konsekwencji spadek z progu. Dochodzi do tego, gdy zechcemy przedłużyć moment wybicia i zapomnimy puścić przycisk myszy. Perfekcyjne wybicie to takie, w którym zmieściliśmy się w docelowym polu, a nasz pasek stał się intensywnie zielony (po prawej). Teraz tylko pozostaje lot i lądowanie...

Rada: niestety, każda skocznia ma nieco inny profil, więc moment wybicia może być albo szybki, albo wolny. Na skoczniach mamucich szczególnie widziany jest ten pierwszy rodzaj, czyli trzeba odpowiednio „wbić” się w pole wskaźnika. Potreńuj więc w Praktyce na każdej skoczni ten element.

L o t



Ten element trzeba niestety opanować do perfekcji. Zlekceważenie nawet drobnego błędu kończy się lądowaniem na buli. W momencie lotu oczom waszym ukazuje się celownik, wraz z czterema liniami. Perfekcyjną sylwetkę w locie zapewnia równe położenie tych linii. Każde odchylenie jest widoczne i trzeba je korygować myszką (po lewej). Należy wystrzegać się gwałtownych ruchów, gdyż doprowadzają one do przekrzywienia się zawodnika, co prowadzi do upadku. Stabilna sylwetka (po prawej) ułatwia lądowanie i niesie gracza na dużą odległość.

Rada: czasem wskazane jest, aby naszego skoczka nieco odchylić w locie. Gdy na skoczni jest wiatr z przodu, to od razu po wybiciu szarpnij myszką do tyłu. Nasz zawodnik nabierze wtedy dynamiki w locie i będzie korzystał z wiatorku. A co to oznacza, chyba nie muszę pisać? :)