

FIFA Football 2004

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

FIFA Football 2004

autor: Adam „Harpen” Woźny

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
Ustawienia	4
Dostosowanie gry do komputera	4
Poziomy trudności	6
Sterowanie oraz sztuczki	6
Off the Ball Control	8
Tryb treningu	11
Tryb kariery	12
Wybór drużyny i podpisanie kontraktu	12
Zarządzanie drużyną	14
Strategie	15
Transfery	17
Kontuzje	19
Stałe fragmenty gry	20
Rzuty wolne pośrednie	20
Rzuty wolne bezpośrednie	21
Rzuty różne: wrzutka	22
Rzuty różne: dochodząca do krótszego słupka	23
Rzuty różne: na długi słupek	25
Rzuty różne: dochodząca do środka	26
Rzuty karne	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



Wstęp

To, że ten poradnik jest nieco inny niż poprzednie, spowodowane jest szeregiem zmian, które zostały wprowadzone do nowej edycji Fifa Football. Materiał ma pomóc Wam w opanowaniu nowych elementów gry, czyli trybu kariery oraz systemu Off the Ball - kontrola zawodnika bez piłki. Omówiłem również elementy, które pojawiają się w grze nie przerywanie, prawie od samego początku jej istnienia. Jednak i tak najważniejszą sprawą pozostają nowości, których opisy zajmują większą część poradnika – reszta to tylko wspomnienie pokrótce najważniejszych informacji znanych już z poprzednich części gry. Przedstawiłem je jednak tak, aby zarówno gracze zaawansowani, jak i początkujący znaleźli to, czego szukają.

Ustawienia

D o s t o s o w a n i e g r y d o k o m p u t e r a

Zanim przejdziemy do właściwej rozgrywki, należałoby odpowiednio dostosować naszego PeCeta do gry. Jeżeli nasz komputer jest wolniejszy i nie spełnia wymagań podanych na pudełku, należy spróbować zmniejszyć rozdzielczość ekranu gry oraz liczbę detali. Jeżeli to nie pomoże powinniśmy spróbować ściągnąć odpowiednie sterowniki do płyty głównej, karty graficznej oraz karty dźwiękowej i po ich zainstalowaniu ponownie uruchomić komputer, a następnie grę (jednak może się zdarzyć, że gra mimo wykonania powyższych wskazówek nie zadziała, wtedy jedynym wyjściem jest zainwestowanie w nowszego, szybszego PeCeta).



rys 01. Ustawienia podstawowe



rys 02. Ustawienia zaawansowane

Jeżeli nasz komputer jest wystarczający dobry lub powyższe wskazówki pomogły w uruchomieniu gry, to następnie należałoby ustawić menu odpowiednio do swoich upodobań. Rysunki poniżej przedstawiają to, co najważniejsze do zmiany, a więc według naszego gustu ustalamy długość jednej połowy rozgrywki, ustawienie kamery oraz to, czy chcemy, aby sędzia pokazywał kartki oraz spalone. Wybieramy także szybkość toczenia się rozgrywki oraz niektóre z elementów widoku ekranu podczas meczu.

P o z i o m y t r u d n o ś c i

Fifa Football 2004 nie jest w tym przypadku inna, niż poprzednie części serii. Jak zwykle produkt został przygotowany z myślą o graczach początkujących, średnio-zaawansowanych, tych co są o krok od najlepszych oraz „starych wyjadaczy”. W związku z tym do wyboru mamy cztery poziomy trudności:

Amator – ten poziom został przygotowany z myślą o graczach, którzy mają pierwszy raz styczność z serią piłki nożnej wydawanej przez EA Sports. Przeciwnicy bardzo łatwo dają się okiwać, bramkarze nie prezentują zbyt wysokiego poziomu, więc strzelenie gola na tym etapie, nie powinno sprawić dużego problemu.

Półzawodowiec – tutaj już jest nieco trudniej niż na poprzednim szczebelku, jednak i tak wygranie Realem z ManU 4:0 w czterominutowym meczu nie powinno być uznane za wielki wyczyn. Jednak, aby tak zaczęło się dziać należy pograć kilka, czasem nawet kilkanaście meczy na tym poziomie i wprawić się w nieco utrudnioną rozgrywkę.

Zawodowiec – na tym etapie zaczynają się przysłowiowe schody. Zawodnicy bardzo szybko rozgrywają piłkę między sobą. Chwilami nawet nie spostrzeżemy, kiedy po wybiciu futbolówki przez bramkarza, znajdzie się ona w pod nogami napastnika, który umieści ją w siatce. Odrobinie straconych bramek do najłatwiejszych nie należy.

Klasa światowa – wygraj na tym poziomie 5:0 AC Milan z Barceloną, to będę mówił do Ciebie mistrzu. A mówiąc poważniej, uczynienie powyższego można uznać za wielki sukces, ponieważ na tym etapie, przeciwnicy bardzo wysoko stawiają poprzeczkę, a ich pokonanie jest bardzo trudne. Chwila nieuwagi i nasi wrogowie są już pod polem karnym – zazwyczaj taka sytuacja kończy się stratą bramki. Należy również uważać, aby nie tracić piłek w głupi sposób (np. w środku pola lub zaraz po otrzymaniu jej od bramkarza).

S t e r o w a n i e o r a z s z t u c z k i

Prawie każda odsłona Fifa miała ukrytych co najmniej kilka sztuczek – nie inaczej jest tym razem. Fifa Football 2004 oferuje kilka ciekawych nowości sterowania zawodnikiem. Oto one:

- używając klawisza „C” oraz strzałek, mamy możliwość chodzenia do tyłu z piłką. Przydaje się to zwłaszcza, gdy chcemy poczekać na ruch przeciwnika, przygotować się do strzału lub po prostu chwilę zaczekać i zastanowić się co zrobić z piłką;
- mamy również możliwość strzelania po ziemi. Aby tego dokonać, należy przytrzymać klawisz „C” i nacisnąć „D” oraz używać strzałek;
- tryb freestyle, czyli przypisane sztuczki poszczególnych piłkarzy (takie jakie robią oni w świecie rzeczywistym!). Są dwa sposoby, aby wykonać trick: użycie klawisza „shift” (trick prosty) lub naraz trzymanie dwóch – „shift” oraz „C”, wtedy zrobimy sztuczkę bardziej złożoną; należy zapamiętać o odpowiednim naciskaniu strzałek;
- aby móc przepychać się w polu karnym naciskaj klawisz „S”;
- Fifa 2004 ma jedno, dość specyficzne rozwiązanie akcji. Jeżeli znajdujemy się mniej więcej w prawym rogu pola karnego i mamy dość dużo miejsca (patrz rys. 03), to możemy śmiało strzelać w lewy róg bramki – piłka praktycznie same się tam kieruje (patrz rys. 04);



rys 03



rys 04