

Mistrzostwa Świata FIFA 2006

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

FIFA World Cup 2006

autor: Maciej „Sandro” Jałowiec

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](#)

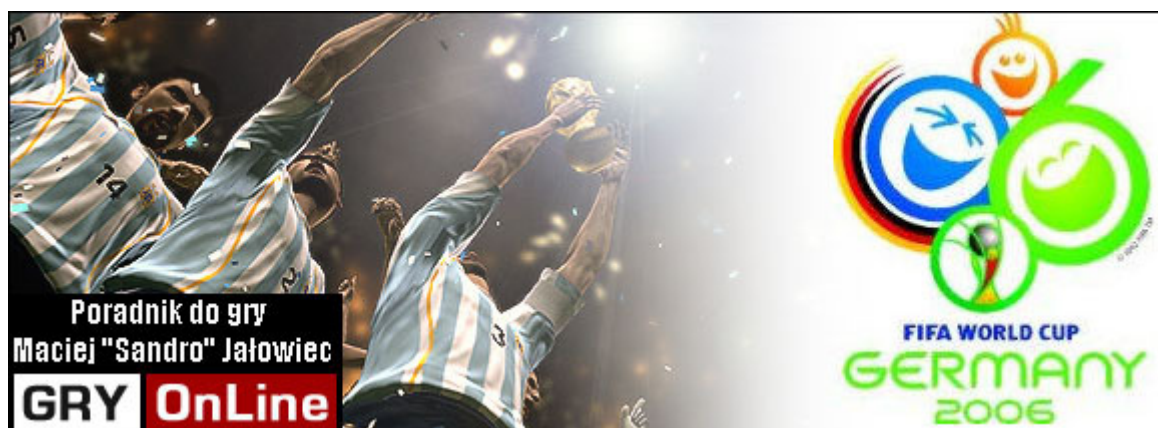
SPIS TREŚCI

Wstępniak	3
Tryb mistrzostw	4
Zawodnicy	5
Grupy	7
Formacja	8
Stałe fragmenty gry	9
Punkty za mecze	10
Eliminacje	12
Poruszanie się	13
Drybling	14
Dośrodkowania	15
Obrona i faule	16
Podania	19
Podkręcanie piłki	22
Strzały	23
Taktyka	24
Wykonywanie stałych fragmentów gry	26
Rozwiązania taktyczne	29
Gra na skrzydłach i dośrodkowania	29
Podania prostopadłe	33
Strzały z daleka	37
Wyrzuty z autu	38

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



Wstępniak

Poradnik do *FIFA World Cup 2006*, produktu skupiającego się na nadchodzących mistrzostwach świata w piłce nożnej, zawiera informacje o trybach gry, najprostszych zagraniach oraz nieco bardziej skomplikowanych akcjach na boisku. Duże zdjęcia (ponad 50) i szczegółowe opisy wszystkich elementów gry pomogą każdemu szybko poznać tajemnice najnowszego dzieła Electronic Arts. Poradnik pisałem w oparciu o angielską wersję językową gry.

Życzę miłej lektury i wielu emocji – zarówno przed monitorem, jak i w trakcie oglądania mistrzostw w telewizji.

Maciej „Sandro” Jałowiec

Tryb mistrzostw

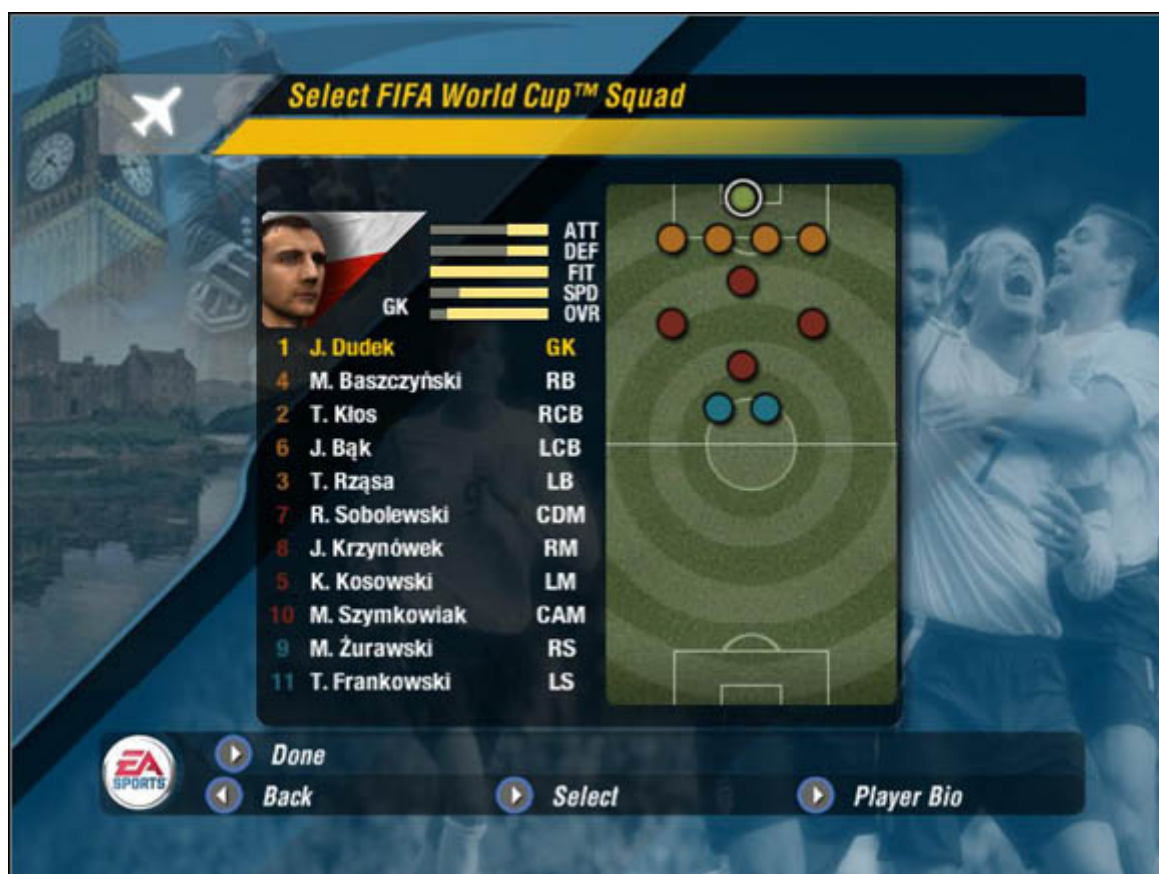
Najważniejszym trybem gry są, oczywiście, mistrzostwa świata. W tym dziale omówię ich przebieg oraz wskażę, na co warto zwracać uwagę podczas rozgrywania meczu i przeglądania opcji programu.

Na początek trzeba wybrać drużynę, którą będziemy grali. Ranking oraz oceny poszczególnych elementów (**OFF** – atak, **DEF** – defensywa i **OVR** - ocena ogólna) pomogą w podjęciu właściwego wyboru. By móc kontrolować daną drużynę, należy ją zaznaczyć (na poniższym obrazku jest to Polska) i kliknąć opcję „**User/CPU**”. Jeśli ktoś lubi fantazjować, może prowadzić do zwycięstwa kilka drużyn, jednakże w przypadku spotkania dwóch kontrolowanych przez gracza reprezentacji, jedną musi sterować komputer. No, chyba że ma się więcej niż jeden kontroler...



Z a w o d n i c y

Po wybraniu reprezentacji będziemy mogli ustalić, z kogo ma się składać nasza wyjściowa jedenastka (lub skorzystać z domyślnych ustawień). Wybór graczy powinien być uzależniony od ich umiejętności. Są one pokazane w formie pasków obok twarzy podopiecznego. Ten znajdujący się najniżej prezentuje ocenę ogólną sportowca, więc jeśli ktoś nie ma ochoty bawić się w analizowanie wszystkich za i przeciw każdego członka drużyny, może posługiwać się tylko tym wskaźnikiem.



By zapoznać się z dokładniejszymi informacjami na temat zawodnika, należy wybrać opcję „**Player Bio**” u dołu ekranu. Uzyskane w ten sposób informacje (m. in. o szybkości, celności, wadze, wzroście i preferowanej stopie) pozwolą na efektywniejsze wykorzystanie danego piłkarza. Mały przykład: gracz, który jest szybki i wysoki powinien odbierać dośrodkowywane piłki i umieszczać je w bramce przeciwnika. Natomiast ci, co wolą kopać lewą stopą, powinni grać na prawym skrzydle – to pozwoli im wykorzystywać właśnie lewą nogę do celnego podawania piłki kolegom z zespołu.



ŻURAWSKI
OVR **78**

Player Information

Surname	Żurawski
First Name	Maciej
Date of Birth	September 12, 1976
Nation	Poland
Height	182 cm
Weight	76 kg
Preferred Foot	Right
Preferred Position	ST

Muszę dodać, że składy można zmieniać również w trakcie meczu. Można wymieniać graczy pozycjami i wprowadzać zawodników rezerwowych (maksymalnie 3 zmiany).

G r u p y

Po zatwierdzeniu składów, przechodzimy do grup. Jak wiadomo, w mistrzostwach świata na początku bierze udział osiem grup, po cztery drużyny każda. Pierwsze ustawienie, jakie zobaczymy, jest dokładnie takie samo jak na prawdziwych mistrzostwach 2006. Jeśli jednak takie ustawienie nam nie odpowiada, możemy wykonać ponowne losowanie za pomocą opcji „**Randomise**” lub „**Seeded randomise**”. Na obrazku poniżej widać efekt losowania.



Po ustaleniu grup, przechodzimy do głównego menu trybu mistrzostw świata.