

Sensible Soccer 2006

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Sensible Soccer 2006

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](#)

S P I S T R E Ś C I

WSTĘP	3
TRYBY GRY	4
EDYTOR	9
OPCJE GRY	12
JAK ODBŁOKOWAĆ BONUSY?	15
STEROWANIE	17

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

Witam w nieoficjalnym poradniku do *Sensible Soccer 2006*. Jest to remake gry, która na początku lat dziewięćdziesiątych zadebiutowała na platformie Amiga, toteż nie należy spodziewać się rewolucji na miarę takich hitów, jak *Pro Evolution Soccer* czy *FIFA*. Autorzy – studio Codemasters – zaszerwowali graczom produkcję wiernie trzymającą się pierwowzoru, więc przede wszystkim sterowanie jest ograniczone do dwóch klawiszy, zaś grafika została przedstawiona w komicznym stylu (bez żadnych wodotrysków, do których przyzwyczaili nas programiści z KONAMI i EA). Dodatkowo warto nadmienić, iż mecze rozgrywane są w bardzo szybkim tempie, co wielu osobom może sprawić problemy już na samym początku. Spotkałem się z trudnościami, gdy ktoś narzekał, że chcąc strzelić w okienko lub dośrodkować, wybił piłkę na aut. Właśnie z myślą o takich osobach powstał niniejszy materiał – znajdziecie w nim m.in. dział o sterowaniu zawodnikami, jak również informacje o tym, jak odblokować bonusowe piłki czy stadiony.

Zapraszam,

Adam „Harpen” Woźny

TRYBY GRY

FRIENDLY [Mecz towarzyski]

Naturalnie opcja ta pozwala nam rozegrać mecz towarzyski. Jak zauważycie do naszej dyspozycji oddano sporą liczbę drużyn, z których każdą oznaczono adekwatną do umiejętności zespołu liczbą gwiazdek **[Rating]**. W zespołach narodowych warto zauważyć, że Azję postanowiono połączyć z Oceanią. Możemy również rozegrać ligę (zwykle ekstraklasę oraz drugą), które oznaczono jako - **[Division]**



Wybieramy drużyny, którymi rozegramy mecz towarzyski.

Po wyborze swojego zespołu oraz drużyny przeciwnej, akceptujemy mecz korzystając z odpowiedniej opcji - **[Done]**. Jeśli nie mamy pomysłu, którymi drużynami chcemy zagrać, możemy skorzystać z możliwości wyboru losowego **[Random]**.

PRESET COMPETITION [Puchary, ligi, etc.]

Dzięki tej opcji gracz może rozegrać jeden z wielu stworzonych przez programistów turniejów, mających swoje odpowiedniki w świecie piłkarskim. **[Federation]** pozwala nam wybrać, czy chcemy wybierać pomiędzy drużynami narodowymi czy klubowymi. **[Region]** natomiast, wedle nazwy, pozwala wybrać zespoły – z całego świata, danego kontynentu lub kraju. Natomiast **[Competition]** to wybór turnieju - zależnie od regionu, przykładowo Mistrzostwa Świata, Liga Mistrzów, puchar wybranej ligi, etc.



Wybieramy turniej i drużynę, którą chcemy go wygrać.

Po wybraniu turnieju, akceptujemy go, jak i drużynę, którą chcemy zagrać, za pomocą **[Continue]**, natomiast jeżeli omyłkowo wybierzemy nie ten zespół, który planowaliśmy, korzystamy z **[Clear Selection]**. Po prawej stronie, pod logiem gry, widnieje bonus, który możemy zdobyć poprzez wygranie wybranego turnieju **[Win Reward]** – pełną listę dodatków do odblokowania znajdziecie w dziale „Jak odblokować bonusy?”.

DIY COMPETITION [Tworzymy turnieje]

Niniejsza opcja pozwala na rozegranie zawodów uprzednio stworzonych przez gracza. Początkowo wybieramy pomiędzy pucharem, ligą a turniejem.

[LEAGUE]

Stworzenie naszej ligi rozpoczynamy od wpisania jej nazwy **[League Name]**, liczby drużyn ogółem **[Number of Teams]** oraz liczby drużyn, którymi będzie grał użytkownik **[Play Each Team]** – maksymalnie możemy wybrać dwa zespoły. Standardowo akceptujemy **[Done]** lub jeśli nie jesteśmy zdecydowani, korzystamy z opcji losowej – **[Random]**.



Rozpoczynamy stworzenie ligi.

Maksymalnie można wybrać trzydzieści dwa zespoły oraz jeden, którym pokieruje gracz. Po akceptacji **[Done]** przenosimy się automatycznie do zestawienia par. **[Tournament]** różni się od **[Cup]** tylko tym, że w tym pierwszym, przed fazą pucharową, rywalizujemy w grupach (gracz może zagrać maksymalnie dwiema drużynami).



Wybieramy drużyny, które zagrają w naszej lidze.

Jeśli nie mamy pomysłu na zestawienie, korzystamy z możliwości losowego wyboru **[Random]**. Kiedy już wszystko jest gotowe, akceptujemy **[Done]**.