

Skoki narciarskie 2004

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Skoki Narciarskie 2004

autor: Piotr „Zodiac” Szczerbowski

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

Wprowadzenie	3
Podstawy	4
Co zrobić gdy gra chodzi wolno lub są z nią problemy?	4
Trening czyni mistrza	6
Sposobów na skakanie kilka	8
Skoki	10
1. Przygotowania do skoku	10
2. Najazd	11
3. Wybicie	12
4. Lot	13
5. Lądowanie	14
Co może pójść źle?	15
Lądowanie na dwie nogi	16
Lądowanie z telemarkiem	17
6. Dojazd	18
Kariera	19
Początki	19
Skoki	20
Trening	21
Sponsorzy	22
Sklep	23

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

Skoki Narciarskie 2004 to najnowsza gra sportowa, ukazująca kulisy jednego z najbardziej popularnych sportów w naszym kraju – skoków narciarskich. Nawet duma naszego narodu, sam wielki Adam Małysz, użył swojego nazwiska do reklamowania tego hitu, będącego kontynuacją wydawanych corocznie nowych wersji tegoż produktu. W odróżnieniu od poprzedniej, noszącej numer 2003, ta jest wielkim krokiem na przód i po rozczarowaniu które pozostało po zetknięciu z tym tytułem rok temu, można czuć się w końcu zupełnie usatysfakcjonowanym, podziwiając wynik prac programistów.

Poradnik ten jest opisem kilku prostych zasad oraz zebraniem ważniejszych rad w jedną, spójną całość i został stworzony z myślą o graczach początkujących. Wszak każdy wie, że weterani każdymi poradami wzgardzą. Ci, którym za nic w świecie nie udaje się dorównać (oczywiście wirtualnie) Adamowi Małyszowi, mogą dzięki niemu odnaleźć się w gąszczu rzeczy związanych ze skokami narciarskimi.

Zapraszam do zapoznania się z poradnikiem i życzę samych dalekich skoków :-)

Zodiak

Podstawy

C o z r o b i ć g d y g r a c h o d z i w o l n o l u b s ą z
n i ą p r o b l e m y ?

Na początek proponuję ściągnąć dodatkowy [Bonus Pack 1](#) z serwera GRY-OnLine. Warto też upewnić się, czy do gry nie wyszedł nowy patch lub inny dodatek. W tym celu warto przejrzeć Encyklopedię GRY-OnLine. Najszybciej można z niej skorzystać, klikając na napis „o grze” powyżej. Gdy mamy już najnowszą wersję zainstalowaną u siebie, można przejść do sprawdzenia wydajności komputera.

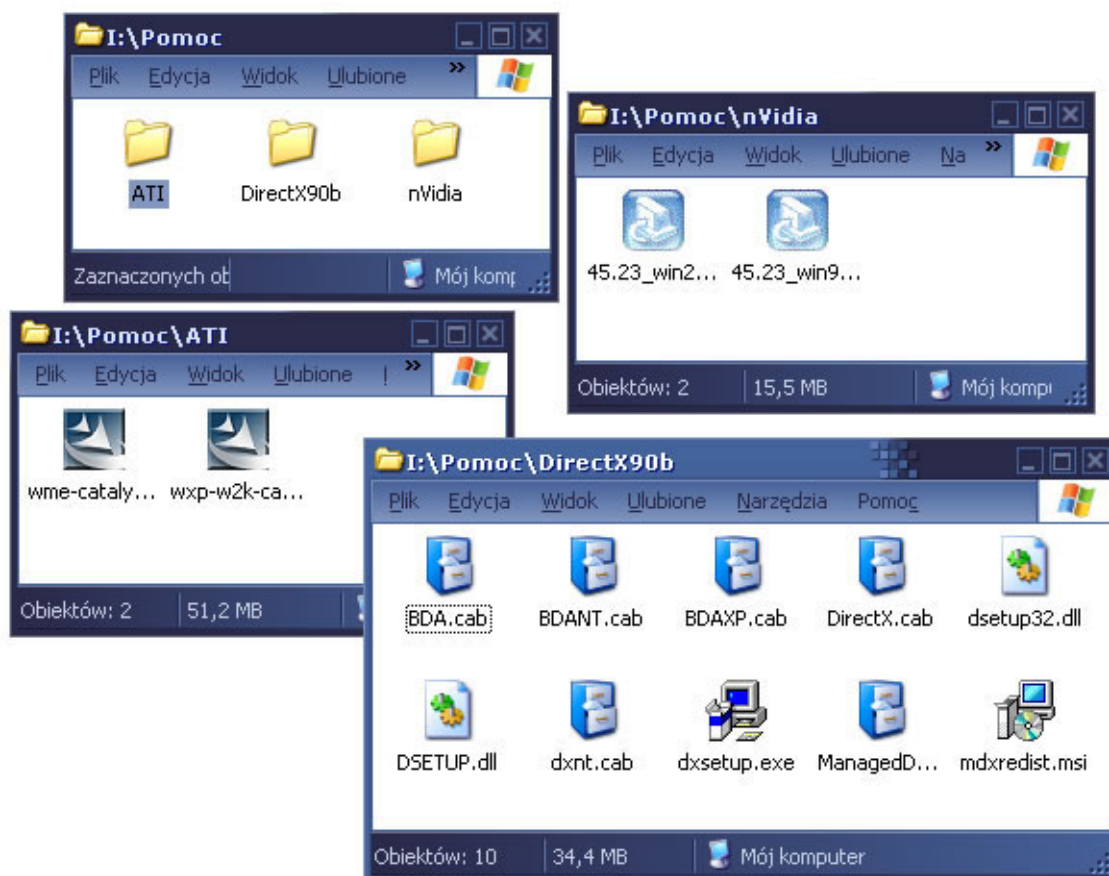
Skoki Narciarskie 2004 nie wymagają szybkich maszyn i zadowolą się również słabszymi konfiguracjami sprzętowymi. Patrząc na menu ustawień graficznych, należy szczególnie kilka pozycji dostosować do własnych potrzeb, by gra nie zaciągała się i nie zwalniała w najważniejszych momentach.



Odpowiednie dobranie opcji pomoże w poprawieniu prędkości działania gry

Jakość cienia określa sposób wyświetlania cienia naszego zawodnika. Im mniejsza liczba, tym cień będzie jakościowo gorszy. Jej zmniejszenie znacznie poprawi prędkość działania gry na słabszych kartach graficznych. **Rozdzielczość** tylko na naprawdę starych komputerach powinna nie przekraczać 640x480. Na nowszych maszynach można z powodzeniem uruchomić 800x600 lub 1024x768, co znacznie poprawi jakość wyświetlanego obrazu – każda linia będzie miała mniejszą ilość „schodków”.

Owe schodki dodatkowo wygładza **Antialiasing**, jednak można go włączyć tylko na nowych kartach graficznych, w przeciwnym razie spadek prędkości gry będzie znaczny. Należy więc na to szczególnie uważać. **Rodzaj drzew** ma już szczątkowy wpływ na szybkość gry i nie warto ustawiać innego niż złożone, chyba że gra mimo ustawienia powyższych opcji na minimum dalej nie chce działać wystarczająco szybko.



Na płycie w katalogu „Pomoc” można znaleźć odpowiednie sterowniki

Warto też skorzystać z dołączonych do gry sterowników. W katalogu „Pomoc” znajdziemy sterowniki Catalyst dla kart ATI oraz Detonatory nVidii. Nie zabraknie również najnowszego pakietu DirectX. Po ich zainstalowaniu większość problemów powinna zniknąć.

T r e n i n g c z y n i m i s t r z a

Przed wszystkim trening, trening i jeszcze raz trening. Jeśli zaraz pod odpaleniu gry chcesz wejść w tryb kariery i z uporem walczysz o najwyższą lokatę – z pewnością ten wyczyn będzie co najmniej trudny. Musisz pamiętać, że nikt nie urodził się od razu mistrzem i tak jak wielcy tego sportu, tak i Ty musisz najpierw skupić się na trenowaniu własnych umiejętności, by potem wykorzystać zebraną w ten sposób wiedzę na skoczni.

Jako że wszystko odbywa się zupełnie wirtualnie, Twoja kondycja i ewentualne lęki (np. wysokości) nie mają tutaj najmniejszego znaczenia, a liczyć się będzie przede wszystkim refleks i trzeźwe myślenie.



Warto skorzystać z opcji szkolenia, dzięki której już na początku nauczysz się podstaw gry (które ja dalej rozwinę). Lektor krok po kroku wyjaśni zasady oddawania skoków, przez co nawet osoba niezbyt dobrze znająca się na zasadach rządzących skokami szybko zrozumie, o co tutaj naprawdę chodzi.



Na początek warto wybrać jakąś wysoką skocznię (najlepiej K-115, czyli skocznię z punktem konstrukcyjnym na 115 metrze długości). Prawdziwi entuzjaści na pewno od razu wybiorą coś dużego, na przykład K-180, jednak z góry uprzedzam – skakanie na skoczniach ekstremalnie długich lub krótkich nie jest zalecane na początek. Na krótkiej skoczni mamy za mało czasu, by dokonać trafego wyboru jeśli chodzi o lądowanie, gdyż zawodnik za szybko dotyka podłoża. Na zbyt długich natomiast szybko opadamy w dół, przez co trudno wyczuć odpowiedni moment do wylądowania.