

UEFA Euro 2008

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

UEFA Euro 2008

autor: Kuba

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8054-444-4

Producent EA Sports, Wydawca Electronic Arts Inc., Wydawca PL Electronic Arts Polska
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Wstęp	3
Menu gry	4
Tryb UEFA EURO 2008	5
TRYBY GRY	7
Tryb ROZGRYWKI EUROPEJSKIE	8
PODZIWIAMY DODATKI	11
Własny zawodnik i drużyna	12
Zarządzanie zespołem	13
Skład	13
Taktyka	15
Własna taktyka	16
Stałe fragmenty gry	17
UEFA EURO 2008	18
ROZGRYWKI EUROPEJSKIE	19
Na boisku	20
Pad i klawiatura	20
Strzelamy	21
Podajemy	24
Dośrodkowujemy	26
Obrona	27
Bramkarz	28
Sztuczki	29
Drażek kopnięć	31
Rzuty karne	33
Rzuty wolne	34
Rzuty różne i auty	36
Elementy interfejsu	37

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
 Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiejkolwiek 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



W s t ę p

Na długo przed Mistrzostwami Euro 2008 najwspanialszy trenerzy zastanawiali się, co zrobić, by prowadzona przez nich drużyna osiągnęła sukces w turnieju. Podobną zagwozdkę zgotowano graczom, którzy zdecydowali się na zakup produkcji EA Sports. Jak wiadomo – także w futbolu diabeł tkwi w szczegółach. W niniejszym poradniku postaram się przedstawić je wszystkie, a przynajmniej te warte Waszej uwagi.

Materiał został podzielony na kilka części dotyczących różnych elementów zabawy w *UEFA Euro 2008*. Zawarte w nim informacje na temat trybów, opcji menedżerskich, taktyki, piłkarzy, ich umiejętności oraz kontroli na boisku powinny okazać się receptą na sukces. Poradnik adresowany jest do osób na poziomie od początkującego do średnio zaawansowanego. Wyższe umiejętności to już kwestia indywidualnego treningu i futbolowego geniuszu!

Jakub „Kuba” Kralka

M e n u g r y

Pierwszy wybór w *UEFA Euro 2008* dotyczy wersji językowej, a konkretnie wersji wyświetlanego tekstu. W grze nie uświadczymy bowiem polskiego komentatora. Po podjęciu decyzji aplikacja prosi o utworzenie własnego profilu, a po ostatecznym zapisaniu go – trafiamy do menu głównego. Najistotniejsze tryby opisane są na osobnych podstronach, natomiast pozostałe to:



GRAJ! – umożliwia rozegranie szybkiego spotkania bez zbędnego kombinowania przy ustawieniu czy statystykach.

GRA W SIECI – pokonaj graczy z całego świata (a przede wszystkim Europy), rywalizując za pośrednictwem Internetu. Potrzebne jest do tego utworzenie nowego konta EA Online lub skorzystanie z już istniejącego. Tryb ten umożliwia również dokonywanie aktualizacji aplikacji, między innymi składów drużyn narodowych. Posiadacze Windows Vista powinni pamiętać o odblokowaniu sieciowych portów dla aplikacji, o czym zresztą system sam przypomni.

MOJE UEFA EURO 2008 – ogół zagadnień związanych z „techniczną” stroną gry – znajdziemy tam między innymi informacje na temat dotychczasowych osiągnięć, listę utworów muzycznych, możliwość modyfikowania i tworzenia zawodników, taktyki, a także porady i wskazówki.

W tym miejscu możemy też na stałe zmienić taktykę/skład dostępnych w grze drużyn. Po zapisaniu zmodyfikowana wersja będzie dostępna we wszystkich rozgrywkach, co umożliwia między innymi aktualizację zespołów lub poprawienie niedociągnięć ze strony twórców. Możliwe jest również stworzenie „samego siebie” i umieszczenie w jedenastce jednej z drużyn narodowych, a także skonfigurowanie sterowania dla klawiatury i pada oraz zmiana ustawień dotyczących jakości grafiki, poziomu trudności zabawy, preferowanej kamery, tempa gry czy obecności sędziego na murawie.

DODATKI EA SPORTS – informacje na temat twórców oraz filmiki możliwe do odblokowania w trakcie zabawy w ROZGRYWKACH EUROPEJSKICH.

Tryb UEFA EURO 2008

Tryb UEFA Euro 2008 jest z wiadomych względów priorytetowym trybem tej produkcji i jak sama nazwa wskazuje – umożliwi rozegranie Mistrzostw Europy z 2008 roku. Twórcy oddają do dyspozycji graczy ponad pięćdziesiąt europejskich zespołów i wszystkie z nich mogą wziąć udział w turnieju – niektóre jednak pod koniecznym warunkiem uprzedniego przejścia **kwalifikacji**.

TRYB KWALIFIKACJI

Tryb kwalifikacji umożliwia rozegranie kilkunastu spotkań grupowych, w których w drodze eliminacji zostanie wybrana szesnastka najlepszych – przyszłych uczestników turnieju Euro 2008. Przed rozpoczęciem zabawy wybieramy naszą drużynę spośród dostępnych w grze zespołów. Po kliknięciu przycisku „**sortuj drużyny**” lista zamieni się z alfabetycznej w swoisty ranking umiejętności zespołów – od najsilniejszego do najsłabszego. Potencjał drużyn określony jest w postaci widocznych pod ich flagami „gwiazdek”. Poza listą znalazła się Czarnogóra, jeżeli jednak chcemy, by wzięła udział w kwalifikacjach, wystarczy podmienić ją z innym zespołem przy pomocy przycisku „**dodaj/zastąp drużynę**”.



Następnie pojawia się tryb prezentujący wygląd grup eliminacyjnych – zgodny z pierwotnym losowaniem UEFA. Dzięki przyciskowi **„zamień zespół”** możemy go modyfikować wedle własnego uznania, zamieniając pozycje różnych reprezentacji. Za pomocą przycisku **„losowo”** rozmaite decyzje powierzmy przypadkowi. Drużyna gracza jest oznaczona symbolem ludzika. Mając gotowy zespół, możemy ruszać do walki. Więcej informacji na ten temat w rozdziałach **[Zarządzanie zespołem]** oraz **[Na boisku]**. W kwalifikacjach awansują te drużyny, które w swoich grupach zajęły pierwsze lub drugie miejsce. W turnieju pojawiają się też organizatorzy – Austria i Szwajcaria.



TRYB EURO 2008

Jeżeli zdecydujemy się od razu na Mistrzostwa Europy, do wyboru będziemy mieć jedynie szesnaście drużyn – posortowanych w identyczny sposób jak w przypadku kwalifikacji, z możliwością sortowania alfabetycznego lub wedle statystyk. Po wybraniu drużyny (lub drużyn) przechodzimy do widoku tabel i analogicznie do trybu kwalifikacji – możemy dokonać stosownych ustawień. Dodatkowo program zapyta, czy domyślnie wybieramy 23 zawodników, którzy będą oddani do naszej dyspozycji w trakcie turnieju czy też decydujemy się na wybór kadry według własnego uznania. Jest to rozwiązanie warte uwagi, ponieważ bardzo często w typowej „rezerwie” znajdziemy zawodników nawet bardziej wartościowych niż gracze pierwszego zespołu. Z każdej z czterech grup awansują po dwie najlepsze drużyny i na zasadzie play-offów eliminują się wzajemnie aż do finału. W przypadku wyników remisowych rozgrywana jest tak zwana „srebrna bramka” – doliczone zostaje dodatkowe 30 minut na rozstrzygnięcie spotkania. Jeśli się to nie uda – dochodzi do rzutów karnych. Więcej na ten temat w rozdziałach **[Zarządzanie zespołem]** oraz **[Na boisku]**.

T R Y B Y G R Y

Wśród trybów gry znalazły się różne ciekawe opcje. Jedną z nich są Rzuty Karne – idealna sprawa dla każdego, kto chce poćwiczyć jeden ze stałych fragmentów. Więcej na ich temat w rozdziale **[Na boisku]**. Podobnie z trybem Treningu, który umożliwia praktykę wszystkich elementów meczu – na części pierwsze rozberzemy go również w **[Na boisku]**. Tryb Gry Wieloosobowej to nic innego jak multiplayer, umożliwiający rywalizację za pośrednictwem sieci LAN lub Internet. Nieco więcej warto powiedzieć natomiast na temat :„Zostań Kapitanem”.



Zabawę rozpoczynamy od decyzji, czy interesują nas same finały Euro 2008 czy przy okazji też eliminacje, a więc standardowo – jak w przypadku trybu UEFA Euro 2008. Następnie w podobny sposób wybieramy reprezentację, tworzymy grupy i przechodzimy do wyjątkowej dla tego trybu opcji – kwestii pojedynczego zawodnika. W trybie „Zostań kapitanem” kierować będziemy bowiem poczynaniami wyłącznie jednego piłkarza. Mamy do wyboru albo istniejącego już gracza wybranej reprezentacji, albo też możliwość stworzenia zupełnie nowej postaci. Decydujemy wówczas o wyglądzie zewnętrznym zawodnika, a także o jego umiejętnościach. Punkty talentów rozdajemy bez żadnych ograniczeń, możemy również skorzystać z opcji rozlosowania statystyk. Gotowego piłkarza umieszczamy w składzie i wraz z kolegami z drużyny ruszamy do boju. Więcej na ten temat w rozdziałach **[Zarządzanie zespołem]** i **[Na boisku]**.