

Championship Manager 4

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

CM 4

Championship Manager

autor: Paweł „Perez” Myśliwiec

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.

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	3
CZĘŚĆ I - Informacje ogólne	4
Nowa gra	4
Gra sieciowa	6
Ekran: Ustawienia gry i Opcje gry	7
Szybkość i przyspieszenie gry	9
CZĘŚĆ II – Gra w Championship Managera	10
Interfejs	10
Terminarz	11
Profil piłkarza	13
Finanse/Informacje, Transfery, Sztab szkoleniowy i Historia - opis okien	22
Skład (opis ekranu) + wybór składu na mecz	24
Mecz i analiza pomeczowa	25
Profil menedżera i opcje	26
Znaczniki, Zarząd i kibice	31
CZĘŚĆ III – Najważniejsza okna... czyli 3T	36
Trening (Training)	36
Taktyka (Tactics)	41
Instrukcje indywidualne	43
Instrukcje indywidualne – stałe fragmenty	46
Polecenia zespołowe	48
Set Piece Instructions	49
Transfery (Player & Staff Search)	51
CZĘŚĆ IV – Porady & tricki	56
Pytania & Tricki	56
Informacje	62

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

Championship Manager to znany manager piłkarski, który od lat cieszy się niesłabnącą popularnością, a co za tym idzie cały czas powstają nowe wersje, tej, jakże kultowej gry. W tym roku premierę miała kolejna odsłona, opatrzona numerem 4. Wprowadza ona dość wiele istotnych zmian, w porównaniu do poprzednich wersji, tym samym nawet starzy „wyjadacze” muszą poświęcić trochę czasu aby rozpracować nowe zagadnienia. Temat gry jednak pozostał ten sam. Obejmujemy klub piłkarski i prowadzimy go w najróżniejszych rozgrywkach (liga, puchary), dokonujemy transferów, dbamy o zawodników, a uwieńczeniem naszej pracy może być oferta z reprezentacji narodowej. CM jest grą dość złożoną, czym często zniechęca potencjalnego gracza. Jednak wystarczy trochę pograć, połączyć się ze światem CM’a, aby na długie godziny odłączyć się od otaczającej nas rzeczywistości. Zaczynamy.

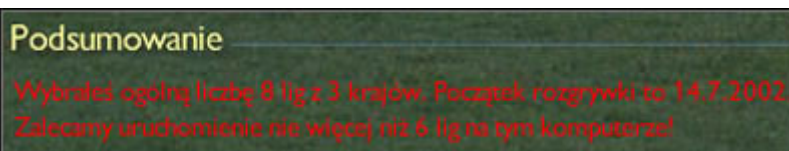
CZĘŚĆ I - Informacje ogólne

N o w a g r a

Championship Manager początkowo może wydać się grą skomplikowaną. Rozbudowany system transferów, wiele możliwości związanych z zawodnikiem (porównywania, kary, media itp.), ustalanie składu, reżim treningowy, taktyka itd. Jednak wszystko to można w miarę szybko opanować. Gra ma dość dobry interfejs, przyciski są czytelne (do tego możliwość używania klawiatury), informacje, mecze, rozgrywki – wszystko jest pod ręką i do wszystkiego można dotrzeć w miarę sprawnie. Najważniejsze aby nie zniechęcić się na początku, gdy „przytłoczy” Was ogrom informacji, które dość często będziecie musieli dokładnie korygować i analizować. Żeby czerpać jak najwięcej z gry w CM’a trzeba tylko trochę cierpliwości. Przy okazji pomoże Wam ten poradnik. Zawiera on najróżniejsze aspekty gry, opisane pod kątem własnych doświadczeń, dzięki czemu nie powinniście odnieść wrażenia, że czytacie suchą instrukcję.

W tekście zawarte są odpowiedzi na najczęściej spotykane pytania związane z Championship Manager 4, a także różne porady, rozwiązania związane z poszczególnymi sytuacjami w grze. Jeśli mimo tego nie znajdziecie tutaj odpowiedzi na nurtujące Was pytanie możecie pisać do mnie (perez@xl.wp.pl). Dodam także, że poradnik skupiony jest na wersji CM4 PL + patch EP4 Unicode, który aktualizuję grę do wersji 4.0.7 (ze względu na minimalne zmiany w opisach opcji, dodam iż został napisany na podstawie skórki Ter oraz to, iż jest on bogatym uzupełnieniem do zamieszczonej wraz z grą książeczki, więc jeśli tutaj nie znajdziecie opisu jakiejś funkcji, powinna być w owej instrukcji). Większość porad można również stosować względem wersji angielskiej (najlepiej również z zainstalowaną łatką EP4).

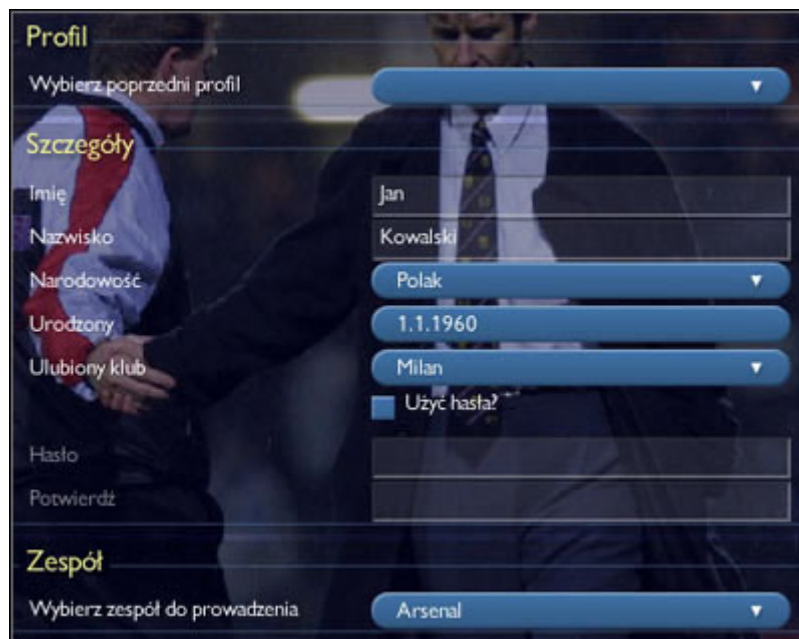
Po uruchomieniu gry musicie „przedostać” się przez migające loga SI Games (producent gry) i Eidosa (wydawca gry). Następnie Waszym oczom ukaże się główny ekran, gdzie możecie rozpocząć nową grę, wznowić wcześniejszą, pograć przez sieć czy ustawić parametry (ogólnie standardowe opcje, dlatego pominę ich opis). Rozpoczęcie nowej gry wiąże się z kilkoma sprawami. Oczywiście podstawową rzeczą jest to, w jakiej lidze i jakim klubem chcemy grać (początkującym radzę, aby wybrali albo swój ulubiony klub, albo ten, który dobrze znają. Znając nazwiska piłkarzy, widząc ich w „prawdziwym życiu”, znacznie szybciej można opanować cały system gry i szybciej przyzwycząić się do rozgrywki, gdyż wiele rzeczy robimy intuicyjnie, ponieważ znamy naszych ulubionych zawodników). Jednak ważne też są takie kwestie jak: ilość ligowych rozgrywek, które będą toczyć się równolegle (dzięki temu będziemy mieli większą bazę zawodników, trenerów, bieżące informacje z lig, które wybraliśmy), baza danych. Do wyboru mamy 95 lig spośród 43 krajów. Jednak musimy dokładnie zastanowić się nad tym, czy chcemy godzinami czekać na symulację kolejnego ceemowego dnia, czy po prostu zależy nam na czasie. Podczas wybierania kolejnych lig zwróćmy uwagę na sam dół ekranu, gdzie cały czas jesteśmy informowani na bieżąco, ile obecnie lig wybraliśmy.



Gdy informacja ta zmieni kolor na czerwony, będzie to jednoznaczne z tym, że ilość wybranych lig nie jest zalecana, ponieważ nasz sprzęt jest za słaby. Na PIII 1,2GHz, 256RAM przy 1GB wolnego miejsca na dysku (warto mieć minimum 400 - 500MB na „potrzeby” CM’a) gra „sugeruje” uruchomić nie więcej niż 6 lig, dodam jednak, iż wiele zależy tutaj od „stanu” naszego komputera, bowiem jeśli pracuje on kilka godzin to na pewno CM ograniczy ilość lig. Na tym samym sprzęcie, ale w momencie uruchomienia CM’a zaraz po włączeniu kompa gra może „zasugerować” wybór większej ilości lig. Drugą ważną rzeczą jest wielkość bazy danych jaką chcemy dysponować. Jakie ma to znaczenie? A takie, że im większa baza danych, tym większy dostęp będziemy mieli do mniej znanych piłkarzy, trenerów, klubów. Wielkość bazy danych ustalamy w oknie Ustawienia gry (Format bazy danych: Mały, Średni, Duży). Jednak im większa baza danych, tym dłuższy czas jej

przetwarzania. Przy słabych komputerach nie warto wybierać dużej ilości lig czy bazy danych, gdyż może spowodować to zawieszenie systemu Windows. Przy słabszych komputerach nie zalecam także wybierać opcji Pełen profil. Jest to kolejna opcja, która sprawia, że gra będzie chodzić wolniej, choć z drugiej strony, gdy wybierzemy ją, „nasza” liga stanie się bardziej realna.

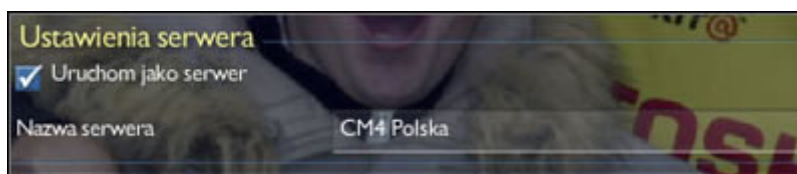
Warto więc zastanowić się nad wyborem kraju, w którym chcemy grać. Dobrym posunięciem jest wybór lepszych lig (jeśli zdecydujemy się na grę w kilku krajach). Pozwoli to nam kontrolować rozgrywki w państwa, gdzie grają najlepsze kluby, dzięki temu będziemy mieli dostęp do najlepszych piłkarzy oraz wielu talentów (mowa tutaj o Włoszech, Anglii, Hiszpanii). Drugim rozwiązaniem może być wybór lig z sąsiednich krajów. Grając np. w Polsce, możemy włączyć ligę niemiecką, czeską czy ukraińską. Wyjść jest naprawdę wiele, wszystko zależy tylko od Was i tego czy zależy Wam na czasie, czy nie lubicie siedzieć i wpatrywać się w czarny ekran, a może odwrotnie, wolicie cierpliwie czekać za cenę większego realizmu. Warto też wziąć pod uwagę taką kwestię jak długość trwania rozgrywki. Oczywiście trudno z góry założyć ile zechce się Wam grać, jednak jeśli nastawiacie się na długoletnie wojaże, naprawdę zastanówcie się czy warto „męczyć się” mając włączone kilka lig i czekać w nieskończoność na symulowanie kolejnego dnia. Im więcej lig, tym w późniejszym czasie znacznie wydłuży się czas symulowania, a i zapisywanie stanu gry będzie trwać dobre kilka minut (co zaś pochłania spore połacie dysku). Gdy już zdecydujecie się na to w jakiej lidze rozpoczniecie grę, wystarczy wcisnąć Utwórz grę i po paru/kilkudziesięciu minutach przenieść się do ekranu, w którym ustawiamy swój profil.



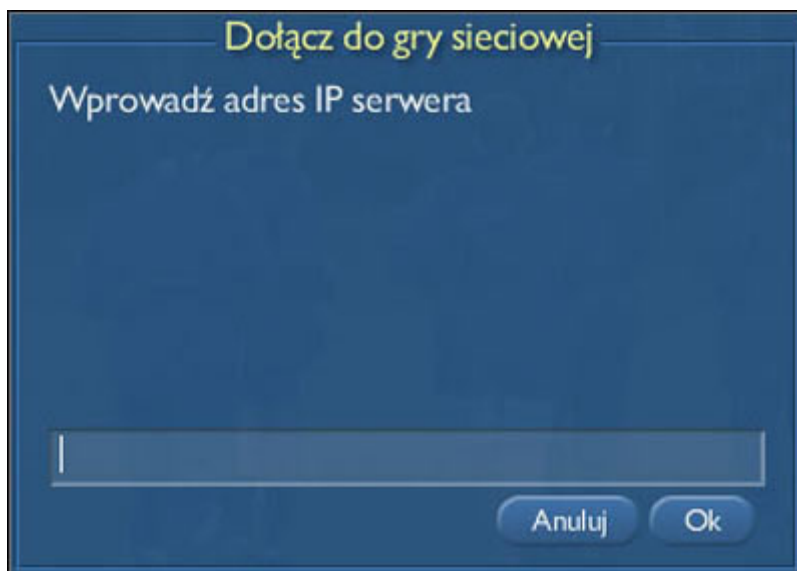
Opcje są standardowe, więc pominę ich opis. Jedynie można wspomnieć o zakładce poświęconej ulubionemu zespołowi. Warto tam wstawić klub, który zamierzacie prowadzić. W kryzysowych momentach kariery, gdy Wasza rodzina będzie wisiała na włosku, może akurat uda się przetrwać, na pewno rozwiązanie jest lepsze niż wstawienie tam Milanu, w momencie gdy chcemy objąć stery Interu. Jeśli zaś chodzi o datę urodzenia sprawa ma się tak, że każdy rocznik wpisany po roku 1967 i tak w grze będzie miał... 35 lat (dzień i miesiąc będą już „wasze”). Istnieje możliwość zabezpieczenia danej rozgrywki hasłem. Ale to już jak kto woli, jeśli gracie na komputerze sami raczej nie ma sensu zabawa z hasłem (warto wiedzieć, że zapomnianego hasła nie odzyskacie). Jako ciekawostkę dotyczącą nowej gry dodam, że na PIII 1,2 i 256RAM uruchomienie 10 lig w pełnej krasie (czyt. ze wszystkimi szczeblami rozgrywek, łącznie 31, a ligi to min: Argentyna, Włochy, Anglia, Polska, Niemcy, Francja) zajęło mi prawie 25 minut. Niech to będzie jakiś przykład. Jeśli chodzi o start to tyle. W tym momencie znaleźliście się w klubie, a przed oczami macie ekran główny zespołu. O tym co dalej dowiedzie się z kolejnych części.

G r a s i e c i o w a

Gra sieciowa to jedna z największych atrakcji jaką niosą ze sobą gry komputerowe. W CM'ie także możemy grać w trybie on-line (w porównaniu do poprzednich wersji znacznie ulepszono tę formę rozgrywki). Sprawa jest bardzo prosta. Gracz ma dwa wyjścia: albo hostuje grę, albo dołącza się do już powstałej gry. W pierwszym przypadku gracz rozpoczynając grę powinien w oknie Ustawienia gry (ekran główny -> Ustawienia gry) na dole odszukać opcję Ustawienia serwera i zaznaczyć Uruchom jako serwer (nazwa serwera nie ma większego znaczenia, może być np. CM4 Polska).



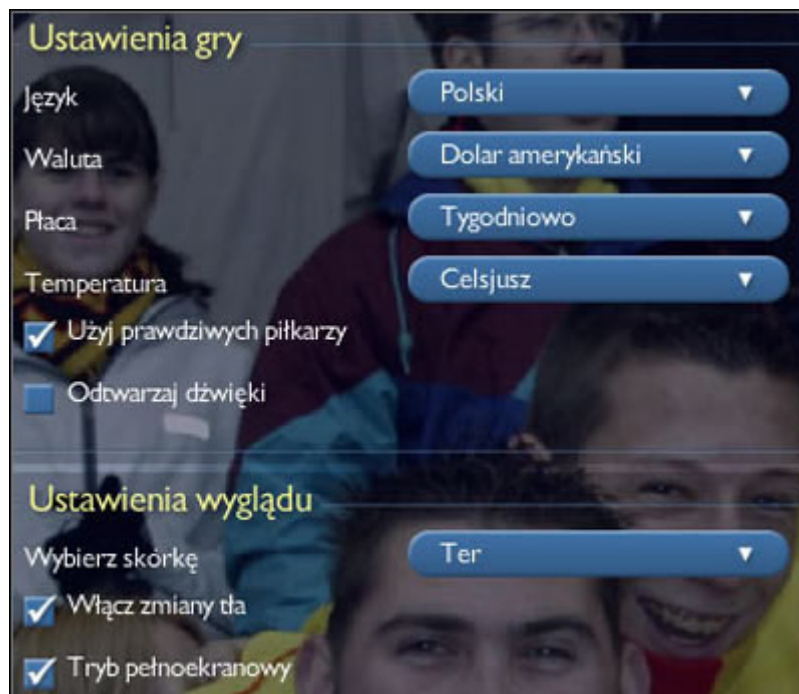
Następnie uruchamiamy grę i jeśli chcecie aby ktoś przyłączył się do gry musicie podać swoje IP lub czekać, aż ktoś „odnajdzie” Waszą grę. Kolejny krokiem jaki należy uczynić to w oknie Status gry (znajdziecie je w menu menedżera) zobaczyć, kto dołącza się do gry. W momencie gdy wszyscy przyłączyli się do rozgrywki wystarczy nacisnąć Kontynuuj i rozpocząć grę. Przywilejem gracza hostującego jest to, że może wybrać ligę, wielkość bazy danych, walutę i wszelkie elementy dostępne w ustawieniach gry (Ustawienia gry). Jeśli zaś chodzi o drugą możliwość, jest jeszcze prostsza. Z menu głównego wybieramy Dołącz do gry sieciowej, a następnie albo dołączamy do istniejących już gier (spis mamy w głównym oknie, tutaj dodam, że na razie nie ma żadnych oficjalnych serwerów dla graczy w CM'a), które mamy wyświetlone w oknie lub za pomocą opcji Dołącz do IP dołączamy się do gry, do której mamy dostępny adres IP (musi nam podać go gracz hostujący grę).



Dodać tylko można, aby ostrożnie informować graczy o swoim adresie IP, żeby nikt nie przeszkadzał Wam w trakcie rozgrywki. Jeśli zaś będziecie chcieli porozmawiać służyć może do tego Chat menedżerski (znajduje się w menu gracza), gdzie będziecie mieli okazję wymienić poglądy. Potem pozostaje Wam tylko zabawa czerpana z gry on-line. Problem mogą mieć gracze, którzy korzystają z SDI. Nieraz zdarza się, że po załadowaniu nowej gry i podaniu IP dla kolegi nie zostaje ono przyjęte i CM4 „wywali” informację o braku połączenia z serwerem. Najlepszym rozwiązaniem jest wówczas zmiana hostującego gracza.

E k r a n : U s t a w i e n i a g r y i O p c j e g r y

Ustawienia gry to jedno z ważniejszych okien w grze. To tutaj ustalamy wiele rzeczy, które będą towarzyszyć nam w trakcie gry. Warto dokładnie przyjrzeć się owym opcjom. Jeśli ustawimy je dobrze, dostosujemy do naszego sprzętu gra powinna być o wiele bardziej przyjemna. Najpierw jednak zajmijmy się opcjami, które mają kosmetyczne znaczenie w grze.



Można do nich zaliczyć np. ustawienie waluty, sposobu wyświetlania temperatury w trakcie meczu czy tego, jak wyświetlane będą płace naszych zawodników. Jeśli chodzi o tą ostatnią opcję warto dodać, że nie ma ona wpływu na sposób „płacenia” naszym zawodnikom, a jedynie pozwala zobaczyć ile zarabiają (tygodniowo, miesięcznie lub rocznie). Do tego grona można zaliczyć także zmianę języka. Poniżej mamy kolejne opcje, które możemy zaznaczyć, mowa tutaj o: Odtwarzaj dźwięk - sprawa jasna, włączając opcję, będziemy mogli korzystać z dźwięku w grze. Od siebie dodam, że nie warto. Po pierwsze zwalnia grę, a po drugie dźwięk dostępny jest tylko podczas meczu, a i to za wiele go nie ma i okrzyki (bo inaczej trudno to nazwać) szybko się nudzą. Drugą z opcji jest Użyj prawdziwych piłkarzy – opcja o tyle ciekawa co... nudna. Jeśli odznaczą kratkę, po załadowaniu nowego sezonu w zespołach nie będzie rzeczywistych piłkarzy. Znajdziecie wielu Kowalskich, Smithów itp. Gra po prostu wygeneruje nierzeczywiste składy. Można co najwyżej pobawić się kilka sezonów, odkryć talenty, jednak na dłuższą metę zaczyna brakować Beckhamów, Dudków itd. Zmiana tła pozwoli Wam cieszyć się urozmaiconą kolorystyką CM'a. Jeśli zaś chodzi o Tryb pełnoekranowy to sprawa jest jasna. O dwóch ostatnich rzeczach (tła i tryb pełnoekranowy) więcej w części IV. Jednak jest także kilka opcji, które mają ogromne znaczenie dla samej rozgrywki.

