

Football Manager 2008

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Football Manager 2008

autor: Andrzej „Rylak” Rylski

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Sports Interactive, Wydawca SEGA, Wydawca PL CD Projekt
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wstęp	3
Kreacja menedżera i wybór zespołu	4
Warsztat pracy menedżera	8
Główny ekran	8
Zakładka Manager	10
Główne ikony	14
Prowadzenie drużyny	18
Opcje menedżera i oczekiwania zarządu	18
Asystenci i trenerzy	21
Kadra	30
Taktyka	49
Mecz	67
Rozmowy motywacyjne	67
Dokonywanie zmian	70

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

Zapraszam do lektury poradnika poświęconego kolejnej odsłonie serii *Football Manager*. Od razu uprzedzam, że korzystanie z poradnika wiąże się z przeczytaniem sporej ilości tekstu, bo samymi planszami niewiele da się przekazać. Stworzona przeze mnie solucja przeznaczona jest raczej dla początkujących graczy, bo ludzie zaznajomieni z serią *Football Manager*, nie znajdą w FM 2008 niczego, co by mogło ich zaskoczyć. Tworząc niniejszy poradnik starałem się odsiać informacje najmniej istotne, koncentrując się na dokładniejszym opisie sedna gry. Cześć z tego, co pominąłem, można znaleźć w instrukcji do gry, część jest zaś po prostu statystykami, tabelami z danymi, które można, ale nie trzeba przeglądać. Nie wszystkie też są zawsze dostępne, bo zależy to od wielkości bazy danych i ilości lig, jakie wybraliśmy.

Poradnik zawiera dwa rodzaje informacji. Pierwszy to opis konkretnej czynności i/lub planszy, a drugi to mój komentarz oparty na własnych dokonaniach i spostrzeżeniach.

Postanowiłem nie dzielić materiału na jakieś konkretne grupy, zdecydowałem się bowiem na opisanie czynności, które musisz wykonać od momentu odpalenia gry aż po zagranie kilku pierwszych spotkań sezonu. Później to już tylko powtarzasz te same zachowania, korygując tylko błędy.

Kreacja menedżera i wybór zespołu

Zaczynamy jak zwykle na głównym ekranie klikając na ikonkę **New Game**. To przeniesie nas do ekranu kreacji menedżera.



Żeby mieć pełniejszy obraz sytuacji skorzystajmy z **Advanced Options** widocznych w lewym dolnym rogu planszy.



Wszystkie zakładki z kolumny po lewej stronie ekranu nas na razie nie obchodzą. Służą one głównie do zmiany ustawień według własnych preferencji i równie dobrze możemy się do nich nie dotykać. Pierwsza sprawa, która nas zajmuje, to kolumna **Nations**. Tu właśnie wybieramy ligi, które nas interesują. Do pomocy służy zakładka **Continent**, pomagająca w selekcji. Dzięki niej możemy oglądać wszystkie dostępne ligi, ewentualnie tylko te z interesujących nas kontynentów. To co wybieramy wyświetla się w oknie obok, umożliwiając nam uszczegółowienie wyboru.

Kolejno licząc: kolumna **Selected Nations** zawiera wybrane przez nas ligi; kolumna **Lowest active league** pozwala nam określić jak wiele lig z danego kraju wybieramy; kolumna **Mode** pozwala określić czy dana liga ma być grywalna (**Playable**), czyli w każdej chwili możemy podjąć tam pracę) czy też tylko dostępna do podglądu (**View-only**).

Trzeci z ekranów **Options** pozwala wybrać kilka opcji wpływających na rozgrywkę. Tu możemy zdecydować między innymi o wielkości bazy danych czy sposobie wyświetlania nazwisk i atrybutów piłkarzy.

Komentarz:

Pierwsza rzecz, która powinniśmy brać pod uwagę to szybkość naszego komputera. Zasada jest prosta: im więcej lig wybieramy, tym wolniej będzie działać gra. Spore znaczenie ma też tutaj baza danych (również najlepiej jest wybierać małą).

*Ile wybrać lig i z ilu państw? To zależy od naszych celów. Jeśli nastawiamy się na długotrwałe trzymanie się jednego stołka, to lepiej ograniczyć liczbę symulowanych rozgrywek do wybranej ligi i na tym poprzestać, ewentualnie resztę interesujących krajów wybrać z opcją **View-only**. Nie do końca opłaca się symulować inne ligi tylko po to, by sprawdzać jak sobie radzi np. Barcelona w Hiszpanii. Jeśli w grę wchodzi kwestie transferów i np. grając angielskim zespołem zamierzamy kupować Holendrów, to lepiej wybrać tę nację korzystając z opcji **Load All Players From**, niż od razu symulować całą ligę. Wspomniana opcja pozwala dodać do bazy danych piłkarzy z danego kraju, bez konieczności symulowania czy choćby podglądania ligi.*

Druga bardzo istotna rzecz, to siła prowadzonego przez nas klubu. Jeśli gramy pierwszoligowym gigantem europejskim, to nie warto wybierać niższych lig do symulacji. Raczej nie będziemy szukać talentów w drugiej lidze, tylko kupować uznane gwiazdy lub młodzież oznaczoną jako wonderkids. Sprawa wygląda inaczej kiedy sami prowadzimy zespół z niższej ligi lub słabą ekipę ekstraklasy. Wtedy rzeczywiście warto mieć dobry wgląd w niższe ligi, bo głównie tam będziemy szukać wzmocnień. I tylko w takich przypadkach warto wybierać niskie ligi do symulacji i podglądu.

Kwestia oszczędzania na ilości symulowanych lig ma większe znaczenie niż w poprzedniej osłonie serii. FM 2008 prezentuje się słabiej pod względem szybkości działania od poprzedniczki.

Po dokonaniu konkretnych wyborów używamy opcji **Start Game** z menu znajdującego się w lewym dolnym rogu ekranu.



W ten sposób lądujemy w miejscu kreacji postaci menedżera. Znowu skorzystajmy z **Advanced Options** widocznych w lewym dolnym rogu.



Wypełnienia poszczególnych rubryk nie wymaga wskazówek. W oknie **Select Team** wybieramy zespoły (spośród wybranych wcześniej lig), a w okienku obok wyświetlają się informacje o danej drużynie.

W tym oknie znajdują się też dwie zakładki służące wyborowi ekipy: **Randomise** i **Leagues**. W zakładce **Leagues** ukryte są wybrane wcześniej przez nas ligi oraz drużyny narodowe. Wybierając tu reprezentację danego kraju możemy zostać szkoleniowcem zespołu narodowego. Po kliknięciu na nazwę danej drużyny dostajemy bardziej szczegółowe informacje.



Tu możemy obejrzeć skład drużyny, preferowaną do tej pory taktykę, terminarz, staff trenerski, kluby filialne, historie itp. Kiedy się już zdecydujemy klikamy na zakładkę **Take Control** i zaczynamy zabawę.

Komentarz:

Tworząc postać menedżera pamiętajmy o tym, by nie ujmować mu zbyt wielu lat. Młody menedżer może mieć problemy ze zdobyciem szacunku i poważania w zespole, dość nieufnie mogą do niego odnosić się też władze klubowe. To jest dość istotna sprawa (myślę o relacjach z pracodawcą), bo w FM 2008 szefostwo jest o wiele bardziej czepialskie i docieklive niż w poprzednich edycjach. Dobrze jest więc dbać o to, by dawać im jak najmniej pretekstów do niezadowolienia.

Sprawa narodowości ma znaczenie głównie ze względu na utrzymanie dyscypliny w klubie. Trener tej samej narodowości co większość piłkarzy w drużynie łatwiej się z nimi dogada i utrzyma porządek w zespole. Wybierając narodowość (lub drugie obywatelstwo) warto więc brać poprawkę na skład i dobierać go według np. narodowości najliczniejszej w drużynie, narodowości największych gwiazd zespołu lub też podług planowanych zakupów (jeśli zamierzamy ściągać piłkarzy z konkretnego, znanego z góry kraju). Warto być przygotowanym na to, że w FM 2008 będzie więcej kłopotów personalnych z piłkarzami. Kiedyś to najczęściej byli niezadowoleni ci, co mało grali. Teraz piłkarze mogą po prostu się nie lubić, tworzą się stronnictwa, jedni wracają niezadowoleni z meczów reprezentacji, innym nie podoba się to co mówi menedżer itd. Odpowiednie dobranie narodowości załatwi bardzo małą część kłopotów ale zawsze jest to jedne problem mniej.

Po zatwierdzeniu drużyny opcją **Take Control** zaczynamy pracę.