

Football Manager 2009

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Football Manager 2009

autor: Damian „Ramsik” Rams

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
Konfiguracja gry	4
Definiowanie ustawień	4
Tworzenie menedżera	7
Podstawowe funkcje	9
Centrum informacji	9
Zarządzanie drużyną	11
Początek gry	14
Skład	16
Informacje o zawodnikach	16
Dobór graczy	19
Przeгляд kadry	21
Rynek transferowy	24
Ogólnie o transferach	24
Działania na rynku	26
Współpracownicy	33
Asystent	33
Trenerzy	35
Trening	37
Tworzenie planów treningowych	37
Przydział trenerów	40
Taktyka	42
Podstawowe funkcje	42
Polecenia drużynowe	44
Polecenia indywidualne	49
Konkluzja	52
Interakcja	53
Media	53
Piłkarze	55
Mecz	59

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

Serdecznie zapraszam do zapoznania się z poradnikiem do najnowszej odsłony serii menedżerów piłkarskich *Football Manager*. Niniejszy materiał jest skierowany przede wszystkim do osób, które zaczynają bądź też dopiero zamierzają rozpocząć przygodę z produkcją studia Sports Interactive. Poradnik zawiera przede wszystkim dokładne opisy poszczególnych funkcji i opcji, których jest w *Football Manager 2009* zatrzęsienie, a także podstawowe porady pomagające przetrwać z dala od strefy spadkowej.

Damian „Ramsik” Rams

Konfiguracja gry

Definiowanie ustawień

Po włączeniu gry i odczekaniu kilkudziesięciu sekund, podczas których na monitorze wyświetlane są reklamy, Twoim oczom ukaże się ekran startowy.



Menu jest bardzo intuicyjne i raczej nie potrzeba tutaj wielu wyjaśnień. Przyjrzyjmy się pionowemu słupkowi ikon po prawej stronie: **Sprawdź uaktualnienia** pozwala na automatyczne sprawdzenie dostępności łatek w sieci i ewentualne ich pobranie. Dzięki opcji **Obejrzyj mecz** możemy powrócić do spotkania, które rozegraliśmy wcześniej w *Football Manager 2009*. **Twórcy gry** oraz **Ustawienia** raczej nie wymagają wyjaśnień. Obecnie interesuje nas natomiast pasek umieszczony mniej więcej na środku ekranu. **Wczytaj ostatnią grę** oraz **Wczytaj grę** na razie Cię nie obchodzą, gdyż nie masz co wczytać (chyba, że zostawiłeś sobie save z dema), **Sieć** też zostawimy w spokoju. Zachęcam więc do kliknięcia w **New Game**.



Domyślnie przywita Cię takie oto okienko kreatora nowej gry, które ma – przynajmniej w zamiarach twórców – przyspieszać i ułatwiać rozpoczynanie rozgrywki. Zalecam jednak pominąć je poprzez kliknięcie w **Wyłącz kreatora**.

W ten oto sposób masz przed sobą wszystkie opcje w jednym miejscu. Na pierwszy rzut oka jest ich sporo, a każda z nich ma spory wpływ na przebieg gry.



Na menu po lewej stronie na razie nie zwracaj uwagi. Skieruj wzrok o kilka centymetrów w prawo, gdzie wyświetlona jest lista krajów. Pole **Kontynent** pozwala wyselekcjonować z tej sporej ilości nacji najbardziej interesujące. Po zaznaczeniu ptaszkiem pola przy danym kraju zostaje on dodany do tabeli po prawej stronie. W polu **Najniższa aktywna liga** ustalasz, które ligi z danego państwa chcesz uruchomić. Kolumna Mode służy do decydowania, czy dana liga ma być **Grywalna**, czy nie (**Tylko podgląd**) – wtedy możesz jedynie obserwować jest rozgrywki, bez możliwości poprowadzenia w nich jakiegokolwiek drużyny. Następnie przejdź do tabeli niżej. Opcja **Data startu** określa moment rozpoczęcia gry – w zależności od wybranej opcji może to być różna pora.

Z **Database Size** należy postępować ostrożnie, jeśli Twój komputer nie jest wyposażony w spore ilości pamięci RAM. Opcja ta warunkuje bowiem ilość zawodników pojawiających się w grze, a im większa ich liczba, tym więcej pracy ma silnik *Football Managera*, co z kolei przekłada się na szybkość przetwarzania danych. Za pomocą **Wszyscy piłkarze** uzyskasz dostęp do wszystkich zawodników z danego kraju. Pole **Sztab szkoleniowy** to nowość w serii – dzięki zaznaczeniu **Dodaj kluczowy personel** gra automatycznie wypełni luki, jakie pozostawili po sobie researcherzy **Sports Interactive**. Oznacza to, że sztaby szkoleniowe bardzo małych i słabo znanych klubów zostaną na starcie uzupełnione. Dzięki takiemu rozwiązaniu można zaoszczędzić sporą ilość czasu, którą w poprzednich częściach trzeba było poświęcić na znalezienie trenerów, scoutów czy fizjoterapeutów (co zresztą było dość upierdliwe ze względu na fakt, że mało kto godzi się na pracę w zaściankowej drużynie). Włączenie **Ukrywaj atrybuty zawodników** sprawi, że statystyki mało znanych zawodników będą ukryte, co jednym przeszkadza, a dla drugich jest równoznaczne ze zwiększeniem realizmu.

Porada:

Wbrew pozorom konfigurowanie gry wcale nie jest sprawą błahą, dlatego też poświęciłem na tę kwestię sporo miejsca. Przy dokonywaniu wyborów należy się dobrze zastanowić, gdyż rozgrywka będzie trwać wiele godzin, a zaznaczonych opcji nie da się zmienić.

Zanim zaczniesz zdecydować, jakiej klasy drużynę chciałbyś prowadzić – powinno warunkować to ilość wczytywanych lig. Zakładamy, że jesteś początkującym i w klubie słabszym niż średniak z pierwszej ligi raczej nie dasz sobie rady. W związku z tym nie ma sensu ładować dla przykładu kompletu rozgrywek angielskich, gdyż wyłączając Premiership i First League do żadnej z nich nawet nie zajrzysz, a silnik gry z miesiąca na miesiąc coraz silniej będzie odczuwał wzrastającą w ogromnym tempie ilość danych. Oszczędzanie w tym segmencie jest konieczne, kiedy Twój PC lata swej świetności ma już za sobą – Football Manager 2009 działa z szybkością zbliżoną (a może nawet trochę mniejszą) do edycji 2008, więc jeśli nie masz ciekawej książki, upewnij się, że wybierasz tylko i wyłącznie niezbędne ligi. Pamiętaj też o opcji Wszyscy piłkarze, dzięki której będziesz mógł wybierać cele transferowe wśród wszystkich graczy z danego kraju bez konieczności obciążania komputera jego ligą.

Kiedy wszystko jest już gotowe, klikasz **Rozpocznij grę** i cierpliwie czekasz, aż menedżer skończy przetwarzanie danych.

T w o r z e n i e m e n e d ż e r a

Gdy gra skończy się ładować, przywita Cię ekrany podobny do tego sprzed kilku minut. Mijamy go w identyczny sposób, korzystając z opcji **Wyłącz kreatora**.



Jeśli uważałeś w szkole w angielskim, wypełnienie pól u samej góry nie sprawi Ci problemów – należy tam wpisać podstawowe dane menedżera, jak imię i nazwisko, określić datę urodzenia, płeć (to kolejna, mała nowość w serii – można grać także jako kobieta), narodowość, ulubiony zespół czy wcześniejsze doświadczenie.

W tabeli **Wybierz zespół** dokonujesz bodajże najważniejszego wyboru w grze, czyli określasz miejsce pierwszej pracy. Umieszczona po prawej stronie zakładka **Ligi** pozwala się przełączać pomiędzy wczytanymi ligami, natomiast **Losuj** losowo przydzieli Ci drużynę. Po zaznaczeniu nazwy zespołu po prawej stronie pojawia się zestawienie informacji na jego temat. Dotyczą one między innymi budżetu, stosunku właściciela do klubu czy wielkości i jakości stadionu. Jeśli jesteś zdecydowany, wybierz opcję **Zatwierdź**. Jeśli jeszcze nie, kliknięcie w nazwę zespołu wywołuje ekran z jego składem, co pozwala lepiej zorientować się w sytuacji i podjąć pierwszy krok ku wielkiej karierze.

Porada:

Pozory mogą mylić po raz kolejny – zaznaczanie poszczególnych opcji określających menedżera wcale nie przechodzi bez echa. Dużą rolę odgrywają data urodzin oraz pole Past Experience, które określają doświadczenie trenera. Wiadomym jest, że 20-letni młokos z meszkiem zamiast męskiego zarostu i zerowym doświadczeniem boiskowym będzie się cieszył mniejszym poparciem wśród zawodników (a tym bardziej mediów), niż dorosły facet z 40-stką na karku, który niegdyś grywał w reprezentacji swojego kraju. Narodowość określa języki obce, jakimi włada menedżer, co ma w rzeczywistości wpływ na poziom komunikacji z piłkarzami. Kiedy decydujesz się na prowadzenie holenderskiego klubu, warto jako swoją ojczyznę wskazać właśnie kraj tulipanów.