

Football Manager 2010

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Football Manager 2010

autor: Maciej „maciek_ssi” Bajorek

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

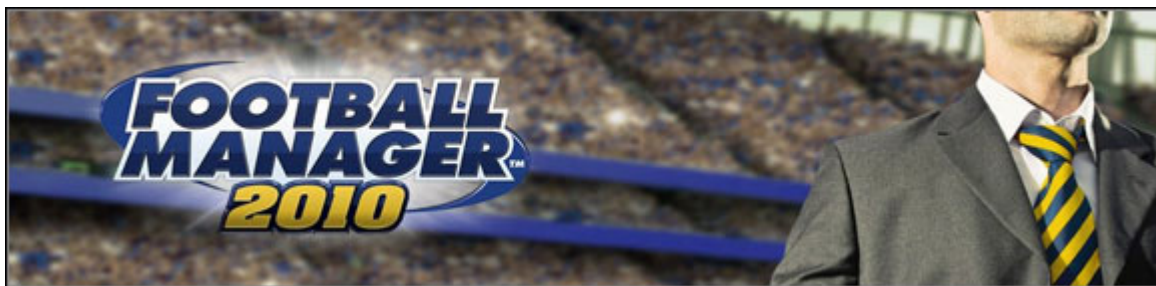
Producent Sports Interactive, Wydawca SEGA, Wydawca PL CD Projekt.
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Prowadzenie klubu	4
Rozpoczynanie gry	4
Kontrakt menedżera	5
Terminarz i mecze	6
Transfery i rotacja	7
Interakcja	11
Trening	13
Wstęp	13
Programy treningowe	13
Sztab szkoleniowy	18
Taktyka	20
Formacje	20
Strategie	23
Mecz	27
Zestawienie atrybutów piłkarzy	29
Zestawienie ustawień strategii	33

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

Poradnik do gry *Football Manager 2010* zawiera pomocne informacje na temat poszczególnych elementów prowadzenia wirtualnego klubu piłkarskiego. Wprowadza w niuanse treningu, transferów oraz współpracy z poszczególnymi grupami osób w klubie. Nie zabrakło także opisu formacji, strategii oraz sposobu rozgrywania meczów.

Maciej „maciek_ssi” Bajorek

Prowadzenie klubu

Rozpoczynanie gry

Kim zagrać – to pytanie zadaje sobie wielu początkujących graczy. Przeważnie ma to znaczenie dla trudności rozgrywki. Wiadomo – słabszym zespołem będzie się zdecydowanie trudniej grało, szczególnie jeśli chodzi o osiągnięcie jakiegokolwiek sukcesu sportowego. Nie bez znaczenia jest także fakt, iż pozyskiwanie zawodników wydaje się znacznie trudniejszym zadaniem. Nie to, co w wielkich klubach, gdzie sortujemy ogólną listę piłkarzy według wartości rynkowej. Tak więc, dla początkujących najlepszym wyborem będzie ulubiony zespół lub któryś z potentatów Ligi Mistrzów. Dzięki temu w pierwszych sezonach można na spokojnie poznać dobrze taktykę, prawa rządzące transferami, czy też nauczyć się zarządzania składem. Jeśli zaś chodzi o ulubiony zespół, to na początku kariery menedżerskiej mamy troszkę ułatwione zadanie ze względu na bardzo dobrą znajomość składu i możliwości poszczególnych piłkarzy. Obeznanie z rzeczywistą taktyką zespołu także z pewnością będzie dodatkowym plusem. Można także rozpocząć grę dowolną reprezentacją albo, po prostu – zostać bezrobotnym. W ostatnim wypadku w walce o daną posadę, ważnym czynnikiem będzie doświadczenie, które ustawiamy przy tworzenia menedżera.

Wybierając narodowość miejmy na względzie fakt, iż obcokrajowiec ma mniejsze szanse na pozostanie w klubie w bardzo złej sytuacji klubu. Ale za to ma większe szanse na prowadzenie reprezentacji własnego kraju. Zamiast klubu możemy wybrać jedną z reprezentacji. Możemy także nie wybrać nic i czekać na ofertę z jakiegoś klubu.

Wybrane kraje	Najniższa aktywna liga	Tryb
 Anglia	Coca-Cola League 2	<input type="checkbox"/> Grywalna <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
 Hiszpania	LIGA adelante	<input type="checkbox"/> Grywalna <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
 Polska	1. Liga	<input type="checkbox"/> Grywalna <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
 Włochy	Serie B	<input type="checkbox"/> Grywalna <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Opcje	
Data startu	Anglia (od 7.7.2009) <input type="checkbox"/>
Rozmiar bazy danych	Mala <input type="checkbox"/>
Przybliżona liczba piłkarzy	23000
Wydajność komputera	☆☆☆☆☆
Przybliżona szybkość rozgrywki	☆☆☆☆☆
Piłkarze	<input checked="" type="checkbox"/> Użyj prawdziwych piłkarzy
Terminarz	<input checked="" type="checkbox"/> Oryginalny terminarz rozgrywek
Sztab szkoleniowy	<input type="checkbox"/> Dodaj kluczowy personel
Budżet transferowy	<input checked="" type="checkbox"/> Uaktywnij budżety transferowe w pierwszym oknie
Atrybuty	<input checked="" type="checkbox"/> Ukrywaj atrybuty zawodników

Przy rozpoczynaniu nowej gry znaczenie ma moc naszej maszyny. Ilość lig, którą chcemy obserwować lub brać w nich udział ma oczywisty wpływ na prędkość rozgrywki. Przy kilkunastu/kilkudziesięciu włączonych ligach początkowo może się wydawać, że gra działa dość płynnie. Jednak po kilku sezonach, gdy wygenerowana baza danych gry rozrośnie się do olbrzymich rozmiarów, zaczniemy się złościć na szybkość symulowania. Dlatego też warto zwrócić uwagę na pola **Wydajność komputera** oraz **Przybliżona szybkość rozgrywki**.

Oczywiście **Rozmiar bazy danych** ma także znaczenie na prędkość rozgrywki, ale dzięki dużej bazie danych łatwiej będzie o wyszukiwanie odpowiednich piłkarzy, pasujących do składu. Jeśli


mamy zamiar prowadzić reprezentację, należy więc zwiększyć rozmiar bazy o piłkarzy danej narodowości.

By bardziej zwiększyć poziom trudności, można odznaczyć opcję **Użyj prawdziwych piłkarzy**. Natomiast **Ukrywaj atrybuty piłkarzy** spowoduje, że mniej znani piłkarze nie będą mieli w pełni pokazanych atrybutów.

K o n t r a k t m e n e d ż e r a

Rozpoczynając karierę standardowo podpisujemy roczny kontrakt i dostajemy określone zadania, które należy wypełnić z drużyną. Jeśli po jakimś czasie nie osiągniemy konkretnego progresu z drużyną, raczej na pewno kontrakt zostanie wcześniej rozwiązany. Jeśli natomiast osiągniemy cel, to oczywiście zostaniemy na dłużej, a nawet czasem otrzymamy kolejną umowę. Zdarza się, że podpiszemy kolejny kontrakt szybciej, niż się spodziewaliśmy. Wszystko zależy od zarządu i charakteru prezesa/właściciela.

Głównym powodem zwolnienia są głównie kiepskie wyniki osiągane z drużyną. Również kiepska atmosfera w składzie ma znaczenie. Kibice są też w stanie przemówić do rozsądku władzom klubu, co spowoduje podjęcie odpowiednich kroków. Przeważnie dzieje się tak, gdy nastroje i wyniki nie są najlepsze, a prezesi są nadal w stanie nam zaufać. Kibice mogą być też sfrustrowani sprzedażą kluczowego zawodnika; tyczy się to też ogólnie całej drużyny.

Jacek Krzyzanowski: Wiadomość prywatna 

Prezes Jacek Krzyzanowski (Piast) powitał cię na stadionie przy ul. Okrzei i oświadczył, że możesz liczyć na bezwarunkowe poparcie ze strony zarządu.

Co się tyczy twojego kontraktu z klubem, obowiązuje on do 30.6.2011 i jest wart £1,200 tygodniowo.

Dotychczasowi członkowie sztabu szkoleniowego pozostali na swoich stanowiskach, ale zgodzą się na rozwiązanie kontraktu za porozumieniem stron, gdybyś chciał zastąpić ich swoimi współpracownikami.

Wiadomość o pierwszym kontrakcie zaraz po przyjściu do klubu.

T e r m i n a r z i m e c z e

Każdorazowo rozpoczynając pracę w klubie musimy sprawdzić dokładnie ile i jakie mecze będziemy rozgrywać w trakcie sezonu. Główny ekran startowy (ikona domku) oraz Terminarz posłużą nam do planowania zadań na kilka meczy w przód, na przykład - by odpowiednio zaplanować rotację w składzie. Ekran startowy (jak i meczowy) dostarcza także bardzo ciekawej informacji jak spodziewana pogoda. Jest to na tyle przydatne, że dzięki temu możemy ustawić odpowiednią taktykę dla zespołu na ten dzień.

Szczegóły meczu	
Data	Niedziela 13 września 2009 (za 4 dni)
Rozgrywki	Angielska Ekstraklasa
Miejsce	Stadion White Hart Lane, Londyn
Przepisy	Bez ograniczeń 7 rezerwowych, maksymalna ilość zmian: 3
Prognoza pogody	Sucho 14°C
Man Utd: Wiadomości	Edwin van der Sar: Występ niepewny (złamany palec)
Szanse (Sky Bet)	Tottenham: 11-5, remis: 11-5, Man Utd: Evens(faw.)

Zwracamy uwagę na warunki pogodowe.

Jeśli jesteśmy na początku sezonu, to staramy się zaplanować trzy, cztery mecze w krótkich odstępach czasu, przeważnie co trzy lub cztery dni. Mogą to być dowolne mecze z nieco słabszymi rywalami, może być to też wycieczka po którymś z krajów. Nie ma przeciwwskazań, jeśli tylko pieniądze pozwolą. Pozwoli to piłkarzom szybko dość do formy na sezon. Mecze planujemy co najmniej trzy tygodnie przed ich docelowymi datami, bowiem możemy później zostać bez porządnego przeciwnika i pozostanie nam jedynie możliwość rozegrania meczu z prawdziwie amatorskim zespołem, a tego nie chcemy. Między sezonami planować można znacznie wcześniej. Na koniec przygotowań przedsezonowych zaleca się rozegranie małego turnieju czy ligi z porównywalnymi do nas rywalami. Czasem ktoś z „dużych” klubów zaoferuje nam mecz towarzyskie, nie odmawiamy, szczególnie jeśli zaoferują grę na naszym stadionie. Skorzystamy na biletach za mecz. Podobnie też możemy zaoferować gotówkę za zagranie z klubem o wyższej, niż nasza renomie. Ustawiając warunki meczu nie włączamy dogrywki, nie ma sensu niepotrzebnie męczyć piłkarzy. Nie zapomnijmy o rotacji w składzie w trakcie sezonu przygotowawczego. Nie chcemy przecież rozpocząć sezonu z połową składu z kontuzjami. Uważajmy szczególnie na piłkarzy z atrybutem **Wytrzymałość** na mniejszym niż 10, a najlepiej pozbadźmy się ich.

T r a n s f e r y i r o t a c j a

Idealnym stanem jest posiadanie w pierwszym składzie 25 równorzędnych piłkarzy plus dobre rezerwy i obiecujących juniorów. Chronimy się wtedy przed plagą kontuzji, jak i brakiem formy u zawodników. Przy braku pieniędzy i odpowiednich wyników za żadne skarby nie osiągniemy tego założenia. Pieniądze, jakie wydajemy na transfery powinny być głęboko przemyślane. Nie wydajemy ich na „gwiazdkę”, która będzie nam wypominała, że przeszła do słabego klubu i za niedługi czas odejdzie za kieszonkowe. Inwestujemy w piłkarzy młodych, perspektywicznych. Są tani, a do tego po paru latach przeważnie „rozwijają skrzydła”. Można nawet przyjąć taką strategię kupowania juniorów i ich późniejszej sprzedaży. Zarabiamy w ten sposób pieniądze na bardziej doświadczonych piłkarzy. Jest to rozwiązanie troszkę niebezpieczne ze względu na brak doświadczenia w składzie (szkoląc młodych w rezerwach niewiele z nich osiągniemy). Pierwszej ważnej opinii na temat zespołu udzieli nam także nasz asystent (**Skład** -> **Podpowiedź asystenta** -> **Raport o zespole**).

Raport asystenta o drużynie

Przejrzyj ustawienia ▾

Jest jednak raczej przekonany, że zespół ma wystarczająco szeroką kadrę, by poradzić sobie z niemal każdą plagą kontuzji.

Phelan ma wrażenie, że aktualnemu składowi drużyny przydałby się dodatkowy pomocnik lub dwóch, by wzmocnić środek pola.

Phelan uważa, że skoro klubowi potrzebny jest lewy pomocnik, następujący zawodnicy potencjalnie mogliby stanowić rozwiązanie tego problemu:

Juan Manuel Vargas - 25-letni peruwiański obrońca/boczny wysunięty obrońca/ofensywny pomocnik (Fiorentina), wyceniany na £5.25mln

Mirko Vucinic - 25-letni czarnogórski ofensywny pomocnik, napastnik (Roma), wyceniany na £8.5mln

Czasem bardzo dobre i trafne propozycje przedstawia asystent.

Dzięki transferom staramy się utrzymywać zespół na równorzędnym poziomie, bądź go wzmocniamy. Wszystko jest zależne od pieniędzy, jakie dostaniemy od klubu na początku sezonu oraz w okienku transferowym. Transfery to nie tylko kupowanie, także sprzedaż piłkarzy. Po nasze gwiazdy często zgłaszają się zespoły z wyższej półki. Jeśli tylko znajdziemy zamienników, co bywa trudnym zadaniem, to tak. Szukanie zapchajdziury jest niepożądanym zachowaniem.