

Football Manager 2011

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Football Manager 2011

autor: Maciej „guandi” Śliwiński

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
Rozpoczynanie gry	4
Konfiguracja rozgrywki	4
Pierwsze kroki w klubie	8
Ustawienia taktyczne	9
Wstęp	9
Formacja	10
Polecenia dla piłkarzy	13
Polecenia dla drużyny	17
Warto wiedzieć	20
Rozgrywamy mecz	21
Wstęp	21
Wychodzimy na murawę	23
Warto wiedzieć	26
Trening	27
Wstęp	27
Atrybuty piłkarzy	28
Programy treningowe	31
Warto wiedzieć	38
Transfery	39
Wstęp	39
Transfery	40
Warto wiedzieć	45

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

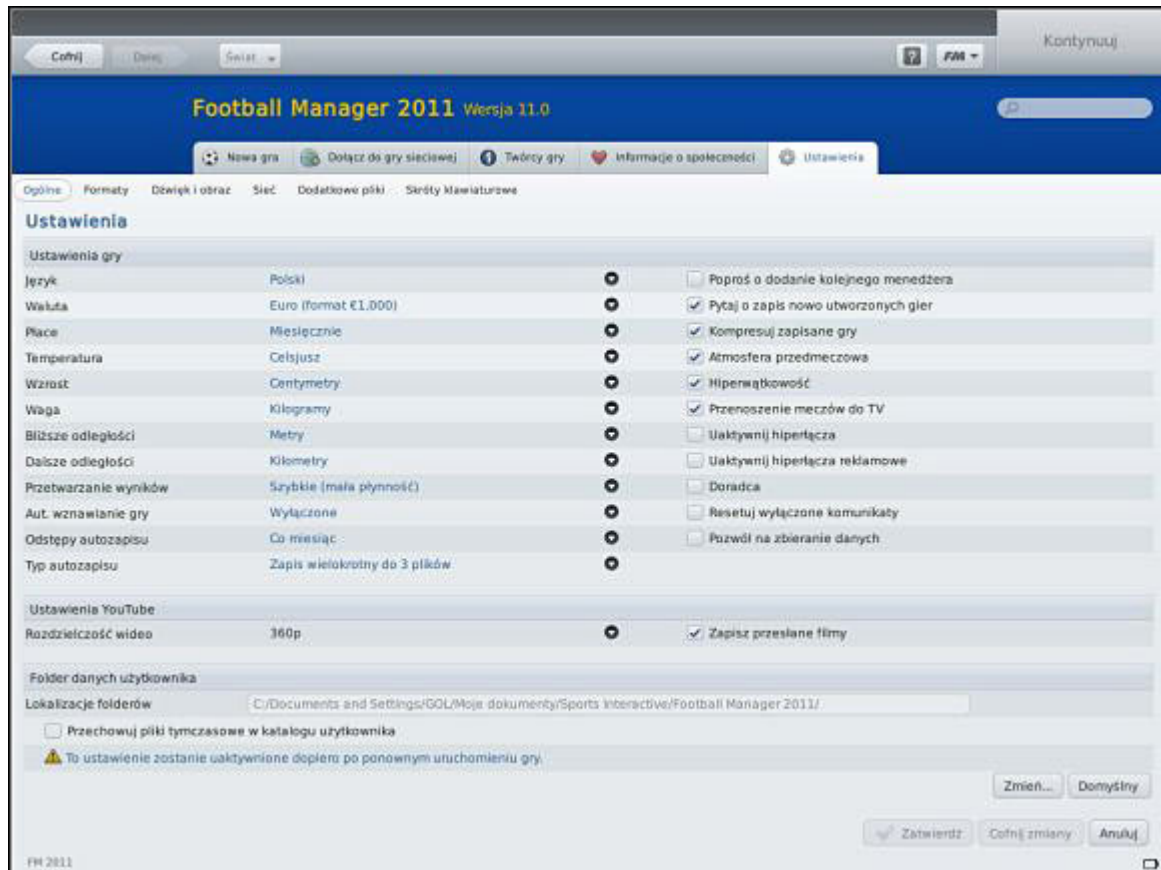
Poradnik do gry *Football Manager 2011* pomaga w oswojeniu się z najważniejszymi aspektami pracy menadżerskiej. Postarałem się przybliżyć najistotniejsze kwestie związane z treningami, opracowywaniem taktyki na mecze, sprawami finansowymi zespołu oraz transferami. Znajdziecie w nim również rozdział z ogólnymi poradami dotyczącymi gry.

Maciej „guandi” Śliwiński (www.gry-online.pl)

Rozpoczynanie gry

Konfiguracja rozgrywki

Zanim przystąpisz do właściwej rozgrywki, warto poświęcić chwilę na konfigurację Football Managera 2011. Gry z tej serii mają to do siebie, że można je z łatwością uruchomić nawet na słabszych komputerach, jednak dzieje się to zawsze kosztem ustawień czy wielkości bazy danych dostępnych w trakcie rozgrywki piłkarzy. Do podstawowych opcji konfiguracji dostęp uzyskacie wybierając z głównego ekranu gry **Ustawienia**.



W pozostałych zakładkach Ustawień możemy zapoznać się między innymi ze skrótami klawiaturowymi czy opcjami gry sieciowej.

Język	Pozwala na wybór jednej z wersji językowych Football Managera.
Waluta	Definiuje walutę w której wyświetlane będą w trakcie gry wszystkie kwoty pieniężne
Płace	Decydujemy czy wysokość pensji graczy ma być podawana w przedziale tygodniowym, miesięcznym czy rocznym.
Temperatura	Pokazywanie temperatury w stopniach Celcjusza, Kelvina lub Fahrenheita
Wzrost	Wyświetla wzrost graczy w centymetrach, metrach lub stopach
Waga	Wyświetla wagę graczy w kilogramach lub funtach
Bliższe odległości	Dystans wyświetlany w metrach lub jardach
Dłuższe odległości	Dystans wyświetlany w kilometrach lub milach
Przetwarzanie wyników	W zależności od wyboru będziemy mieli możliwość przerywania symulowania wyników i ingerencji w czasie gry lub nie
Automatyczne wznawianie gry	Wyłączone – aby przejść do następnego dnia musimy wydać odpowiednie polecenie. Pozostałe opcje automatycznie będą kontynuować rozgrywkę po określonym czasie
Odstępy zapisu	Decydujemy co jaki okres ma być dokonywany autozapis stanu gry
Typ zapisu	Rodzaj zapisywanego stanu gry

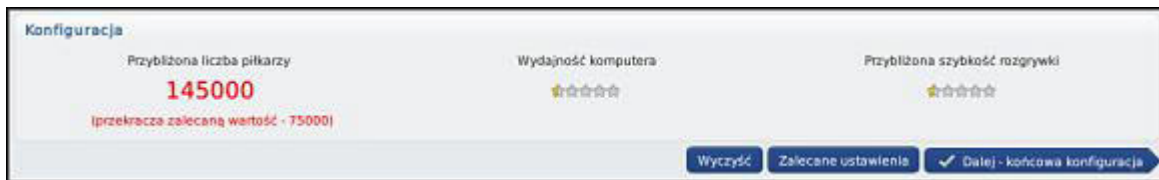
Poza tymi ustawieniami możemy zdefiniować jeszcze inne szczegóły dotyczące podstaw rozgrywki. I tak kolejno: zaznaczenie opcji **Poproś o dodanie kolejnego menadżera** sprawi, że przed dodaniem następnego gracza, wyświetli się nam narzędzie dodawania nowego menadżera, **Pytaj o zapis nowo utworzonych gier** – pierwszego dnia rozgrywki zostaniemy poproszeni o zapisanie stanu gry, **Kompresuj zapisane gry** – zmniejszy objętość zapisanych stanów gry, **Hiperwątkowość**, **Uaktywnij hiperłącza** i **Uaktywnij hiperłącza reklamowe** odpowiadają za wszystkie linki w grze, które mogą być „klikalne” lub nie. Włączenie **Doradcy** sprawi, że na początku gry krok po kroku będziemy otrzymywać podpowiedzi dotyczące rozgrywki. Bezpośrednio z doradcą wiąże się kolejna opcja – **Resetuj wyłączone komunikaty**. Gdy ją zaznaczymy, wszystkie przeczytane już podpowiedzi zostaną przywrócone. **Pozwól na zbieranie danych** sprawi, że informacje o przebiegu gry i ewentualnych problemach z rozgrywką będą przesyłane do SI Games automatycznie.

Drugim niezmiernie ważnym ekranem konfiguracyjnym jest zakładka **Dźwięk i obraz**. W niej wybieramy rozdzielczość oraz rodzaj skórki. W podstawowej wersji gry dostępna jest tylko jedna, jednak już z pierwszym patchem, który pojawił się zaraz po premierze wprowadzono jej ciemną wersję. Istotnymi dla szybkości działania *Football Managera* są **Ustawienia obrazu**, a szczególnie **Wyświetlanie zdjęć** oraz **Ustawienia 3D**, odpowiedzialne za wyświetlanie spotkań w trybie trójwymiarowym. Silnik FM jest na tyle sprytny, że sam zaproponuje optymalne dla naszego komputera ustawienia, które jednak możemy dowolnie zmieniać. Należy się jednak liczyć z tym, że na słabszych komputerach wyświetlanie spotkań w trybie 3D nie będzie możliwe.

Tyle jeśli chodzi o podstawowe ustawienia rozgrywki. Warto pamiętać, że zdefiniowane na początku opcje można w każdej chwili gry zmienić. W tym celu na głównym ekranie wybieramy przycisk **FM** -> **Ustawienia**.

Kolejnym krokiem związanym z konfiguracją, ale również już z rozpoczęciem rozgrywki będzie wybór dostępnych w grze lig. Do wyboru mamy 51 krajowych rozgrywek z 5 kontynentów, najczęściej oczywiście z Europy. W tym miejscu warto się również zastanowić na jak dużym stopniu trudności chcemy rozpocząć swoją przygodę z *Football Managerem 2011*. Prowadzenie zespołu o światowej renomie będzie, szczególnie dla początkujących, o wiele prostsze niż drużyny przykładowo z trzeciej ligi angielskiej.

Wybierając ligi musimy także pamiętać o wydajności naszego komputera. Poziom obciążenia procesora przy wyborze odpowiedniej ilości lig obrazują gwiazdki umieszczone na dole ekranu. Wybór wszystkich dostępnych rozgrywek to wczytanie prawie 200 ligowych rozgrywek i ponad 150 tysięcy zawodników. W momencie w którym przekroczyliśmy zalecane ustawienia, gra wyświetli odpowiedni komunikat, widoczny poniżej.



Po lewej stronie widoczny komunikat o przekroczeniu zalecanej wielkości bazy danych.

Ostatnim etapem przygotowań do rozpoczęcia zabawy jest wybór ilości rozgrywek ligowych z wybranych wcześniej krajów oraz ustalenie ostatnich już detali.



W kolumnie po lewej stronie mamy wszystkie **Wybrane kraje**. Środkowa kolumna, **Najniższa aktywna liga** to menu w którym wybieramy ilość poziomów rozgrywek w danym kraju. Przykładowo możemy włączyć wszystkie ligowe rozgrywki z Anglii, ale już ligę niemiecką i francuską ustawić na poziomie pierwszej ligi. Kolumna **Tryb** odpowiada za kolejny poziom szczegółów. Opcja **Tylko podgląd** sprawia, że możemy śledzić wszystkie wydarzenia z danej ligi, ale nie mamy możliwości objęcia drużyny w niej grającej.

Rozmiar bazy danych pozwala nam zdefiniować ilość piłkarzy która będzie dostępna w grze. Jeśli odznaczymy **Użyj prawdziwych piłkarzy**, gra wygeneruje zawodników całkowicie nowych, oczywiście bazując na rzeczywistej sile i potencjale zespołów. Zaznaczenie **Ukrywaj atrybuty zawodników** spowoduje zamaskowanie niektórych cech graczy, szczególnie tych mniej znanych. Aby poznać pełen wachlarz umiejętności będzie trzeba wysłać scouta, aby przygotował pełną informację o piłkarzu.