PORADNIKI DO NAJLEPSZYCH GIER

1063

GRYOnline.pl

Football Manager 2011 PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Football Manager 2011

autor: Maciej "guandi" Śliwiński



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.



Wprowadzenie	3
Rozpoczynanie gry	4
Konfiguracja rozgrywki	4
Pierwsze kroki w klubie	
Ustawienia taktyczne	9
Wstęp	
Formacja	10
Polecenia dla piłkarzy	13
Polecenia dla drużyny	
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 jakiejkolwiek 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 ma 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**.

	2 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1				74.5	
Fo	otball Manager 2011 Wessja	11.0			(2)	
1) Nowa gra 🛞 Dolącz do gry sieciowej 🚺 Tw	órcy gry 🛛 🤎 Infarmi	acje o społeceności 🖉 Ustawień			
poine Formaty Dawiek i ob	raz Sieć Dodatkowe piki Skróty klawiaturowe					
Jstawienia						
Ustawienia gry						
ęzyk	Polski	0	Poproš o dodanie kolejn	ego menedžera		
Valuta	Euro (format €1.000)	0	🐼 Pytaj o zapis nowo utwo	rzonych gler		
Nace	Mieslęcznie	0	🖉 Kompresuj zapisane gry	1		
emperatura	Celsjusz	0	Atmosfera przedmeczow	NB		
Vzrost	Centymetry	•	Hiperwątkowość			
Vaga	Kilogramy	•	📝 Przenoszenie meczów d	lo TV		
liższe odległości	Metry	0	🗌 Uaktywnij hipertącza			
Daisze odległości	Kilometry	•	🔄 Uaktywnij hiperlącza reklamowe			
rzetwarzanie wyników	Szybkie (mała płynność)	0	Doradca			
lut. wznawianie gry	Wyłączone	0	📃 Resetuj wyłączone kom	unikaty		
Odstępy autozapisu	Co minsiąc	0	Pozwól na zbieranie dar	nych		
yp autozapisu	Zapis wielokrotny do 3 plików	•				
Ustawienia YouTube						
kozdzielczość wideo	360p	0	🖌 Zapisz przesłane filmy			
Folder danych użytkownika						
okalizacje folderów	Cr/Documents and Settings/GOL/Moje doku	menty/Sports Interacti	ve/Football Manager 2011/			
Przechowuj pliki tymczał	sowe w katalogu użytkownika					
🗥 To ustawienie zostanie u	aktywnione dopiero po ponownym uruchomieniu	90				
					Zmień Domyśln	

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 odległosci	Dystans wyświetlany w kilometrach lub milach			
Przetwarzanie wyników	W zależności od wyboru będziemy mieli możliwość przerwania 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, najwięcej 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 odpowiednie 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 przekroczymy zalecane ustawienia, gra wyświetli odpowiedni komunikat, widoczny poniżej.

Konfigurecja				
Przybliżona liczba piłkarzy	Wydajność komputera	Przybliżona szybkość rozgrywki		
145000	00000	*****		
iprzekracza zalecaną wartość - 75000)				
	Wyczyśc	Zalecane ustawienia 🗸 Dalej - końcowa konfiguracja		

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.

Cofnij Devej	Smitt		_	_		_	FM -	rearry river
	Football	Manager 2011	Versja 11.0					(P)
	S Nows gra	🛞 Dolącz do gry sieciowej	O Tworcy gry	💗 Informacje o społecza	elci	Ostamietia		
encrythe <mark>darysth</mark> solytone	Wybietz ilgi						6	
twórz nową grę	- końcowa	konfiguracja						
Ligi								
Wybrane kraje		Najnižsza a	ktywna liga			Tryb		
- Anglia		npower Li	ague 2		•	Tylke podglad		0
📕 🚪 Francja		Krajowa			•	Tylko podgląd		0
Niemcy		2. Liga			•	Tylko podgląd		0
Polska		1. Liga			۰	Grywalna		0
Rosja		1.Uga			•	Grywalna		0
USA		MLS			°	Grywalna		•
Data startu		Polska (od 22.6.2010)		O Rozmiar bazy danych		o	uža	
Opcje zaawansowar	ne							
 Użyj prawdziwych pił 	Ratzy			🐼 Uaktywnij budzety t	rans	ferowe w pierwszym	oknie	
Oryginalny terminarz	rozgrywek	zorywek 📝 Ukrywaj atrybuty zawodników						
Dodaj kluczowy pers	onel							
🔄 Dodaj zawodników d	e grywalnych zes	połów						
Konfiguracja								
Przybliż	ona liczba piłkarz	ay .	Wydajno	ść komputera		Przy	bliżona szybkość	rozgrywki
	18000		\$11	1000			*****	
								Concernation of the local division of the lo

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.