

Football Manager 2007

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Football Manager 2007

autor: Andrzej „Rylak” Rylski

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	3
Przygotowania	4
Kreacja menedżera, wybór ligi i zespołu	4
Menu menedżera	7
Zarząd	12
Opcje menedżera	15
Zarządzanie drużyną	17
Trening cz. I	17
Trening cz. II	20
Trening cz. III	24
Trening cz. IV	28
Taktyka cz. I	31
Taktyka cz. II	41
Rozgrywanie meczu	45
Zatrudnianie i negocjacje	54
Zatrudnianie członków sztabu szkoleniowego	54
Zatrudnianie piłkarzy	59
Skauci i raporty	64
Skauci	64
Raporty	67
Menedżer – Interakcje	70
Meczowe odprawy	70
Relacje z piłkarzami	76
Prasa i rywale - menedżerowie	80
Inne	83
Kluby filialne	83

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

Zapraszam do lektury poradnika poświęconego kolejnej odsłonie, szalenie popularnej serii menedżerów piłkarskich. Przyznam się, że miałem nielichy kłopot z obraniem najlepszej formuły dla niniejszego poradnika. Przez długi czas nie mogłem znaleźć formy pozwalającej połączyć szczegółowość i rzetelność (wszak liczba czynności możliwych do wykonania jest przeogromna) z łatwością korzystania i czytelnością moich odpowiedzi. Ostatecznie zdecydowałem się na dokładne opisanie tylko tych aspektów, które są najważniejsze dla pomyślności naszych działań, odpuszczając sobie wszelkie opcje dodatkowe i bajery nic nie wnoszące do gry. W instrukcji obsługi każdy z graczy znajdzie dokładne informacje odnośnie każdej funkcji menu i nie widzę powodu do zamieszczania w poradniku tak oczywistych rzeczy jak opis ekranu głównego, czy tak szczegółowych jak podejrzenie statystyk trenera klubu z innego kraju. Zapewniam jednak, że zamieszczam wszystkie kluczowe informacje, dokładnie je ilustrując.

Tak więc, ostateczna wersja wygląda tak:

1. Najpierw podaję zilustrowany opis każdej istotnej opcji i czynności
2. Później dodaję serię wskazówek i komentarzy ułatwiających osiągnięcie sukcesu

Taka forma równa się konieczności przebrnięcia przez dużą ilość tekstu, ale za to całkowicie wyczerpuje temat. Nie da się ukryć, że poradnik przyda się głównie tym graczom, którzy dopiero zaczynają przygodę z menedżerami piłkarskimi. Starzy wyjadacze pewnie nie znajdą tu elementów, których sami nie odkryli. Szczególnie ci, którzy grali w FM 2006, bo najnowsze wydanie jest bliźniaczo podobne.

Zapraszam do lektury.

Andrzej „Rylak” Rylski

Przygotowania

K r e a c j a m e n e d ż e r a , w y b ó r l i g i i z e s p ó ł u

Po przejściu z ekranu głównego do tworzenia profilu menedżera (opcja **Nowa Gra/New Game**), skorzystaj z **Opcje zaawansowane/Advanced Options**.



Ukaże Ci się następujący ekran:



Najważniejsze są trzy zaznaczone pola:

1. Tu wybierasz państwa, których ligi będą aktywne podczas aktualnej gry. Możesz wybrać dowolną ilość krajów z kilku kontynentów.
2. W tej sekcji masz wgląd w wybrane państwa. Zakładka **Najniższa aktywna liga/Lowest Active League** pozwala określić ile lig z danego kraju będzie aktywnych (od jednej do czterech, w zależności od państwa). Zakładka **Tryb/Mode** pozwala oznaczyć czy dane ligi będą grywalne (**Grywalna/Playable**), to znaczy czy będziesz mógł objąć tam posadę menedżera, czy też tylko do obserwacji (**Tylko podgląd/View – Only**).
3. Dodatkowe opcje określające datę włączenia się do gry (**Data Startu/Game Start Date**), rozmiar bazy danych (**Rozmiar bazy danych/Database Size**), dodanie do listy graczy określonych zawodników (**Wszyscy piłkarze/Load All Players from**), i preferencje dotyczące sposobu wyświetlania danych (**Piłkarze /Players, Atrybuty/Atributes**).

Porady:

*Dokonując wyboru kieruj się dwoma wyznacznikami: mocą komputera i realnymi potrzebami. Obowiązuje zasada: im więcej lig tym silniejsza maszyna potrzebna do gry. Trzy, cztery ligi mogą zamulić nawet szybki komputer, szczególnie przy ustawionej dużej bazie danych i po rozegraniu kilku sezonów. Dlatego też musisz zastanowić się, do czego potrzebujesz lig innych niż ta, w której prowadzisz aktualnie zespół. Jeśli masz nadzieję poprowadzić w nich, w przyszłości, inną drużynę, wybierz opcję **Grywalna**. Jeśli masz ochotę tylko podglądać poczynania innych ekip zdecyduj się na **Tylko podgląd**.*

*Jeśli chodzi o ilość lig, to odradzam zagłębianie się w rozgrywki niższe niż drugoligowe. Wyjątki są dwa: kiedy sami zaczynamy karierę z najniższego szczebla, lub też prowadzimy słaby klub pierwszoligowy. Wtedy możemy mieć nadzieję na wyszukanie talentu grającego w słabiutkiej lidze. Jeśli prowadzimy mocny zespół możemy sobie darować niskie ligi, oszczędzimy w ten sposób mnóstwo czasu. Szanse na znalezienie w trzeciej lidze, zawodnika nadającego się do gry w Chelsea, Arsenalu czy Liverpoolu są właściwie zerowe (to potrafi tylko komputer), więc nie ma potrzeby zawracać sobie głowę. Nigdy nie włączaj niskich lig w krajach oznaczonych **Tylko podgląd** bo to nie ma żadnego sensu.*

*Całkiem przydatna jest opcja **Wszyscy piłkarze**. Warto z niej skorzystać, jeśli chcemy w przyszłości mieć podgląd na zawodników grających w innych ligach niż wybrane przez nas. Szerzej o tym napiszę przy okazji Scoutingu.*

*Opcje **Piłkarze** i **Atrybuty** to kwestie czysto techniczne. Pierwsza dotyczy sposobu wyświetlania nazwisk piłkarzy (mogą być prawdziwe lub zmyślane albo przekręcone), oraz atrybutów (wszystkie parametry gracza są od razu widoczne lub też część jest zakryta i tylko skaut może skompletować resztę). Obie opcje warto jest włączyć.*

Przejdźmy teraz do następnego ekranu, kreacji menedżera.



Tutaj żadna z rubryk nie wymaga tłumaczenia, przejdę więc od razu do podpowiedzi.

Porady:

Ustalając wiek menedżera nie przesadzajmy przy ujmowaniu mu lat. Zbyt młody menedżer może wzbudzać nieufność pracodawcy i kibiców. Może to mieć nieprzyjemne skutki w przypadku kłopotów na starcie rozgrywek – małe doświadczenie może być wtedy dodatkowym pretekstem do rozwiązania umowy.

*Dość istotnym aspektem może być także narodowość. Ten z pozoru mało ważny element, w niektórych przypadkach, może mieć spore znaczenie. Najlepiej jest, kiedy wpisujemy sobie obywatelstwo kraju, w którym prowadzimy zespół. Wtedy łatwiej zawodnicy reagują na nowego trenera, rzadziej dochodzi do nieporozumień i niezadowolonych niektórych piłkarzy. Całkiem dobrym posunięciem jest również zdecydowanie się na narodowość zgodną z pochodzeniem największych, zagranicznych gwiazd naszego zespołu. Bardzo często w grze okazuje się, że sprowadzani z zagranicy piłkarze, mają trudności z aklimatyzacją i nie chcą grać w naszej drużynie. Trener pochodzący z ich kraju ma wielkie szanse na załagodzenie sprawy i zapobieżenie odejścia piłkarza. Przy określaniu narodowości warto również pomyśleć od razu o przyszłych posunięciach: jeśli zamierzamy sprowadzać np. Holendrów do angielskiego klubu, nie zaszkodzi zdecydować się na takie obywatelstwo. W FM 2007 pojawiła się także możliwość zaznaczenia podwójnego obywatelstwa (**Druga Narodowość/Other Nationality**), pomagająca radzić sobie z kłopotami wymienionymi powyżej.*

*Nowością jest szansa wybrania wcześniejszych doświadczeń zawodowych (**Doświadczenie/Past Experience**), ale nie zauważyłem większego wpływu na rozgrywkę.*

Po zatwierdzeniu wyboru przechodzimy do zapoznania się z najważniejszymi aspektami menu menedżera.

Menu menedżera

To jest główny ekran menedżera czyli miejsce w którym podejmujesz wszystkie decyzje:



1. W tym miejscu wyświetlają się wybrane przez Ciebie informacje.
2. Grupa ikon obrazujących wszystkie najważniejsze aspekty pracy menedżera, to stąd dowodzisz swym klubem.
3. Rozwijane listy menu umożliwiające wykonywanie kolejnych czynności związanych z działalnością menedżera
4. Kolejne menu, tym razem zmieniające się w zależności od wybranych wcześniej zakładek w menu głównym. Stąd mamy dostęp do bardziej szczegółowych informacji i czynności właściwych dla najważniejszych aspektów pracy menedżera