

# FIFA 09

OFICJALNY POLSKI PORADNIK DO GRY



**Oficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry**

# **FIFA 09**

**autor: Adam „eJay” Kaczmarek**

**GRYOnline.pl**

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

[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)

Producent EA Sports, Wydawca Electronic Arts Inc., Wydawca PL Electronic Arts Polska  
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.  
należą do ich prawowitych właścicieli.

## Spis treści

<b>Wstęp</b>	<b>3</b>
<b>Tryb menedżerski</b>	<b>4</b>
Przed sezonem	4
Sponsor	5
Mecze towarzyskie	6
Wewnątrz klubu	7
Treningi	8
Poszukiwanie talentów	10
Infrastruktura	12
Zespół, kontrakty, postęp	13
Transfery	16
<b>Zostań gwiazdą</b>	<b>17</b>
Tworzenie zawodnika	17
Szatnia i Mecz	19
<b>Sterowanie</b>	<b>24</b>
Drybling	24
Dośrodkowania	26
Podania	27
Strzały	30
Defensywa	32
Taktyka	34
Stałe fragmenty gry	35
Specjalne zagrania	38

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](http://www.gry-online.pl)



## Wstęp

itam w poradniku do kolejnej już części serii *FIFA*, tym razem z numerkiem *09*. Skierowany jest on do osób początkujących, niemniej i doświadczeni użytkownicy znajdą tu kilka przydatnych informacji. Ze względu na zmodyfikowane w stosunku do poprzedniej części sterowanie (zwłaszcza dodanie obsługi myszy) opis działu **Sterowanie** różni się znacząco od zeszłorocznych porad. Przede wszystkim nie kierowałem się standardowym ustawieniem, tylko – stosując się do Waszych próśb – przypisałem klawisze wybranym funkcjom. Opis sztuczek i zagrań jest uniwersalny zarówno dla pada, jak i klawiatury oraz myszy. Mam nadzieję, że mój poradnik przyczyni się do Waszych zwycięstw na arenie międzynarodowej. Życzę samych sukcesów!

**Adam „eJay” Kaczmarek**

# Tryb menedżerski

## Przed sezonem

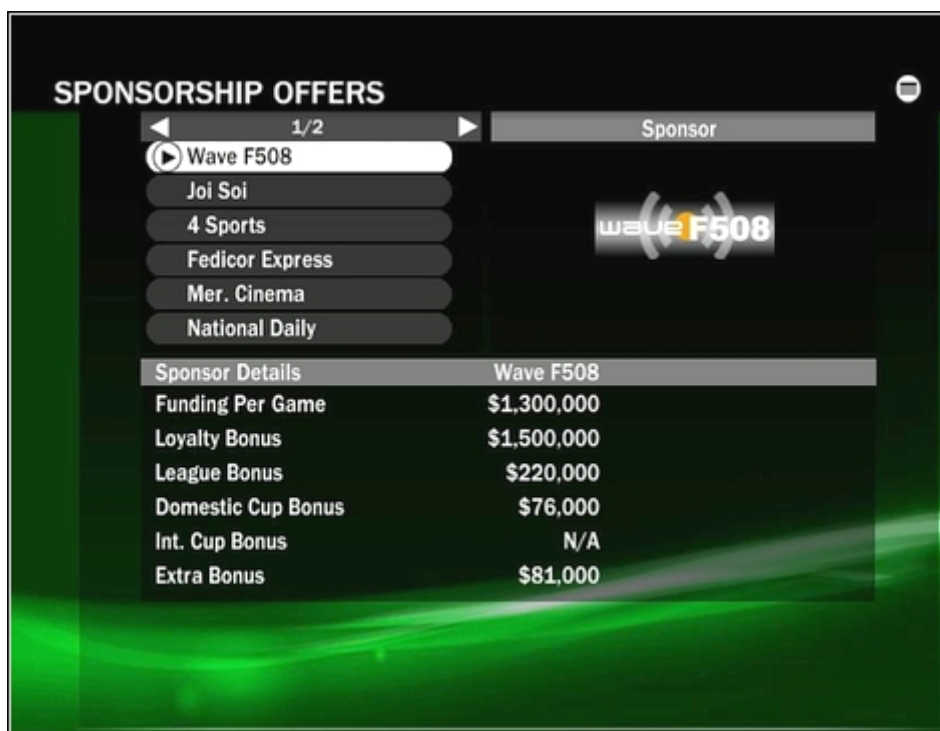
Po standardowych ustawieniach wyglądu wirtualnego menadżera oraz waluty przejdź do ekranu wyboru drużyny. Wybierz kraj, a następnie klasę rozgrywkową. Siła (aktualna!) zespołu zawarta jest w 4 statystykach: gra w formacji ataku (**Att**), pomoc (**Mid**) i obrona (**Def**) oraz zgranie (**Team Chemistry**). To ostatnie to wykładnik dotychczasowego poziomu morale oraz osiągnięć drużyny. Wzrasta ono wraz z kolejnymi zwycięstwami, co przekłada się na lepszą kondycję psychiczną zawodników. Przyjrzyj się również budżetom (**Starting Budget**). Większa kasa pozwala na spektakularne transfery, ale przynosi listę wymaganych sukcesów na arenie krajowej i międzynarodowej.



Kolejny krok to cele w obecnym sezonie. Droga elektroniczną otrzymasz stos wiadomości, z których dowiesz się o statusie klubu, transferach i innych ważnych zadaniach. Nie lekceważ ich, gdyż od odniesionych zwycięstw zależy Twój wizerunek i praca.

## S p o n s o r

Aby klub nie upadł, należy zadbać o wsparcie finansowe. Na kolejnym ekranie uzyskasz informacje o ofertach przeróżnych firm. Opcje są różne. Niektóre instytucje dobrze płacą za pojedynczy mecz, inne za wygranie ligi.



Opłata za mecz (**Funding Per Game**) – to stała kwota wpływająca na konto klubu po każdym meczu.

Premia za lojalność (**Loyalty Bonus**) – premia za przedłużenie umowy po sezonie.

Premia za wygraną ligi (**League Bonus**) – kwota, która wpływa na konto po zdobyciu mistrzostwa.

Premia za puchar krajowy (**Domestic Cup Bonus**) – aby zdobyć ten bonus, należy wygrać puchar ligi/puchar kraju.

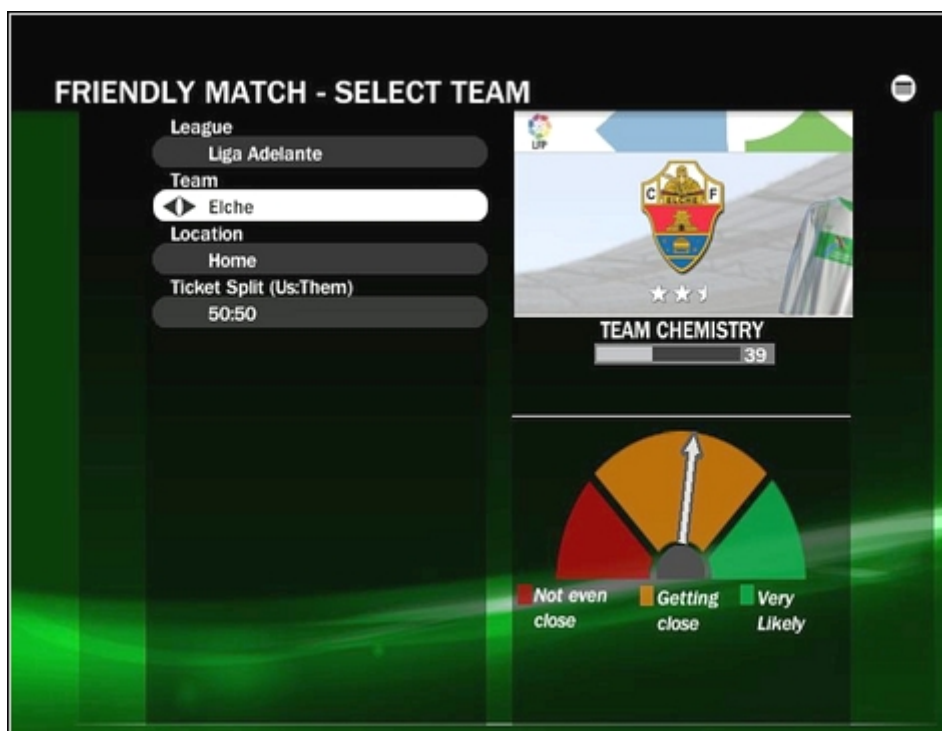
Premia za Europejskie Puchary (**Int. Cup Bonus**) – kasa za wygraną Ligi Mistrzów, Pucharu UEFA lub Superpucharu Europy.

Inne (**Extra Bonus**) – realizacja celów sponsora jest nagradzana taką właśnie kwotą.

Mniejsze kluby powinny wybrać ofertę z najwyższą kwotą za pojedynczy mecz. Przy niskiej frekwencji na trybunach ten czynnik wydaje się oczywisty. Z kolei bogatsze kluby zainteresują się pozostałymi propozycjami. Bierz też pod uwagę fakt, że Twój klub nie musi się kwalifikować do europejskich pucharów. To zmniejsza pole do popisu dla Twoich zawodników.

## Mecze towarzyskie

Aby przygotować zespół do rozgrywek ligowych, należy organizować spotkania towarzyskie. Ich wynik w dużej mierze wykształca opinię o Tobie wśród kibiców i dyrektorów klubu, tak więc sparingpartnerów należy dobierać ostrożnie. Zresztą, nie każdy przeciwnik może się na takowy mecz zgodzić.



Najlepszym sposobem na zakontraktowanie spotkania jest wybór drużyny z niższej ligi, szczególnie tego samego kraju. Ustaw liczbę biletów dla swoich fanów i dla drużyny przeciwnej (postaraj się dać maksimum 70:30). Zwróć uwagę na wskaźnik po prawej stronie ekranu. Mówi o woli rozegrania spotkania przez potencjalnego przeciwnika. Jeżeli strzałka znajduje się w zielonej części – możesz być niemal pewien, że do meczu dojdzie.

## W e w n ą t r z k l u b u

Kolejny etap rozgrywki to załatwienie takich spraw klubowych jak transfery, treningi, ustawienie formacji itp. Ekran zarządzania drużyną posiada wszystkie ważne dla tych celów opcje.



Następny mecz (**Next Match**) – pozwala rozegrać spotkanie według kalendarza rozgrywek. Dostępnych jest 5 rodzajów rozstrzygnięcia wyniku.

Biuro (**Office**) – dział kryjący kolejne możliwości kierowania klubem.

Zarządzanie drużyną (**Team management**) – opcja, która przenosi do ustawień formacji i innych szczegółów związanych z taktyką.

Statystyki (**Statistics**) – nie wiesz, kto jest najlepszym strzelcem ligi lub asystującym?

Transfery (**Transfers**) – zespół wymaga wzmocnień? Wybierz tę opcję.

Zapis stanu gry (**Save Manager Mode**) – możesz skorzystać z możliwości manualnego zapisu bądź z autozapisu. Wybór należy do Ciebie.

Poniżej okienka z opcjami znajduje się kolejne okno, tym razem z informacjami na temat zespołu i menadżera. Widoczny jest tam budżet, Twoja reputacja oraz logo sponsora. Trzy paski na dole to kolejno **zgranie drużyny**, **wsparcie prezesa**, **wsparcie kibiców**. Nie raz i nie dwa przyjdzie Ci zmierzyć się z pytaniami ze strony mediów. W zależności od udzielonej odpowiedzi wskaźniki te mogą spaść nawet o kilka punktów lub też pójść w górę. Warto zaznaczyć, że podczas udzielania wywiadów nie ma złych lub dobrych odpowiedzi. Zazwyczaj dana wypowiedź losowo wpływa na poparcie fanów i klubu. Aby uniknąć wyrzucenia na bruk, po prostu wygrywaj mecze.