

FIFA Manager 07

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

FIFA Manager 07

autor: Dawid „Taikun” Mączka

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.

SPIS TREŚCI

Wstęp	3
Początek	4
Tworzenie profilu	4
Poziom trudności	7
Wybór klubu	9
Negocjacje o budżecie	11
Pierwszy sponsor	13
Opcje	15
Główny Ekran	17
Drużyna	21
Okno Zespołu	21
Info zawodnika	23
Info Drużyny	28
Ustawienie	29
Taktyka	30
Indywidualne zadania i Stałe fragmenty gry	32
Scouting	34
Trening	36
Pierwszy mecz	41
Klub	44
Kalendarz	44
Transfery	46
Współpraca z innymi zespołami	49
Pracownicy i Przydział zadań	50
Finanse	52
Zarządzanie	53
Pamiętki i Stroje	53
Reklamy	54
Bilety i Fani	55
Rozbudowa	57
Rozbudowa i stan stadionu	57
Infrastruktura wokół stadionu	59
Bazy szkoleniowe na świecie	61

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



Wstęp

FIFA Manager to seria gier wywodząca się z serii Total Club Manager. Mimo że przez wielu graczy produkcje EA uznawane są za słabsze i gorzej przemyślane niż dzieło panów z SI, ojców Football Manager, to FIFA Manager zyskała grono wiernych fanów. Poradnik ten kierowany jest raczej do osób, które stawiają pierwsze kroki w świecie managerów piłkarskich, aczkolwiek mam nadzieję, że także bardziej doświadczeni gracze znajdą tutaj odpowiedź na trapiące ich pytania. Nie przeciągając zbytnio, zapraszam do lektury.

Większość rozdziałów poradnika, została podzielona na dwie części. Część informacyjną, która opisuje funkcje gry, oraz część, w której znajdziecie porady na dany temat. Aby wyróżnić porady, napisane one zostały kursywą.

Początek

T w o r z e n i e p r o f i l u

Wszystko rozpoczyna się w tym miejscu. To tutaj zapadają najważniejsze dla nas decyzje w grze. Jaka drużynę poprowadzimy do zwycięstwa, na jakim poziomie trudności będziemy grać, czy chociażby wybranie zakresu naszych obowiązków. Po wybraniu nowej gry musimy wybrać, jaki rodzaj kariery nas interesuje.



Club Manager – Choose Club – najprostszy tryb gry. Wybieramy dowolną drużyną i kierujemy jej poczynaniami w dowolnej lidze danego kraju.

Club and National Team Manager – ten tryb polega na jednoczesnym kierowaniu zarówno drużyną ligową jak i narodową.

Play a Career – zaczynamy jako nikomu nieznanemu manager, dostajemy 3 oferty pracy, z której wybieramy jedną. Tak zaczyna się nasza kariera.

Found a New Club – tryb pozwalający stworzyć nową drużynę.

*W dwóch pierwszych trybach możliwe jest włączenie opcji **Play With Sacking**, która sprawia, że zarząd będzie mógł się nas pozbyć z posady managera, gdy nie będzie zadowolony z naszych działań. Warto włączyć tę opcję, wpływa ona w znacznym stopniu na realizm gry, a także czyni z FM ciekawszą grę.*

W trybie **Play a Career**, możliwe jest rozpoczęcie sezonu w lidze niższej, wyższej bądź losowej.

W następnym oknie dokonujemy wyboru krajów, z których chcemy mieć ligi „w podglądzie”. Jeśli zaznaczycie dany kraj będziecie mogli objąć pracę managera w tamtejszej lidze.

Jeśli dopiero zaczynacie swoją przygodę z managerami piłkarskimi, lub jest to wasza przesiadka z Football Managera / Championship Managera polecałbym wybranie trybu Club Manager – Choose Club. Nie musicie wówczas tworzyć własnego klubu, czy też rozpoczynać kariery z podrzędnym zespołem, którym gra jest trudna i wymaga już od nas pewnego doświadczenia oraz inteligentnego rozdysponowania małego budżetu. Jeśli nie znacie mechanizmów i zasad gry często przez swoją niewiedzę możecie stracić pieniądze, które po prostu źle zagospodarujecie.

Personal Data	
First Name	<input type="text" value="Dawid"/>
Last Name	<input type="text" value="M'czka"/>
Gender	Male <input type="button" value="◀▶"/>
Day of Birth	10 <input type="button" value="◀▶"/> 12 <input type="button" value="◀▶"/> 1987 <input type="button" value="◀▶"/>
Age	18
Home Country	<input type="text" value="Poland"/>
Portrait	<input type="button" value="Browse for Portrait"/>

Czas wpisać własne dane. Zaczynamy od wpisania swojego imienia, nazwiska, płci, daty urodzenia, narodowości, a także wizualnej prezentacji naszej osoby.

I tutaj pojawia się pewne ciekawe rozwiązanie, możemy bowiem do gry wprowadzić swoje własne zdjęcie. Wystarczy tylko, że przekopujemy je do odpowiedniego folderu, w tym przypadku jest to folder gry „user/portrait”. Trzeba jednak pamiętać, że plik graficzny powinien mieć wymiary 160x160 pikseli i być zapisany jako bitmapa „.bmp”.*

Languages	
Mother Tongue	<input type="text" value="English"/>
Foreign Language	<input type="text" value="Spanish"/>

Wybór języków, którymi władamy to także bardzo ważna decyzja, wpływająca w ogromnym stopniu na kontakty z piłkarzami. Wybieramy nasz ojczysty język oraz wyuczony.

Najlepszym wyjściem jest wybór podstawowego języka identycznego z tym, jakim włada większa część naszych piłkarzy, drugi język można wybrać wedle własnych upodobań. Zalecałbym jednak byście wybrali albo drugi najbardziej „popularny” język w Waszej drużynie, bądź odpowiadający kraju, w którym w przyszłości chcielibyście pracować. Wprowadzenie dodatkowego języka można nauczyć się już podczas właściwej gry, ale lepiej być od razu odpowiednio przygotowanym.

Favourite Club	
Country	<input type="text" value="England"/>
Team	<input type="text" value="Chelsea"/>

Kolejnym krokiem jest wybór ulubionej drużyny (Favourite Club). Aby tego dokonać wybieramy z menu Country kraj, a następnie z menu Team, zespół z danego państwa.

Warto jako ulubiony klub wybrać ten, który chcecie prowadzić, nie wpływa to na decyzję o przyjęciu was na to stanowisko, ale spowoduje, że fani przyjmą nas znacznie cieplej, niż jeśli wybierzemy inny klub, bądź lokalnego rywala naszego zespołu.

Least Favourite Club	
Country	Poland
Team	Wisla Krakow

Jako znieawidzony zespół najlepiej wybrać lokalnego rywala naszej drużyny. Np. grając Realem Madryt w tym miejscu najlepiej wybrać FC Barcelone. Kibice się ucieszą, widząc że mają „prawdziwego fana” swojej drużyny.

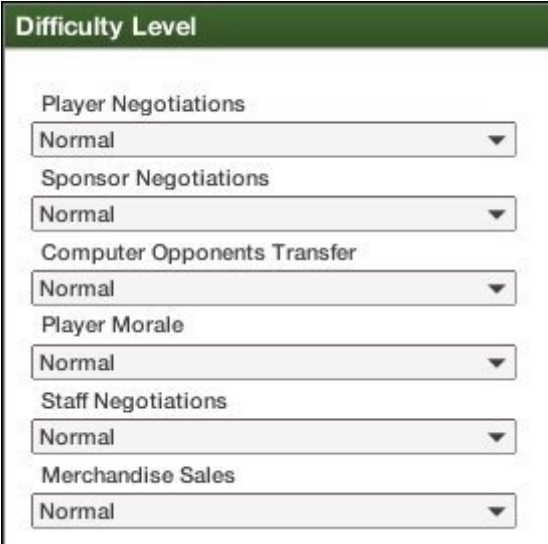
Marital Status	
<input type="radio"/> Single	<input checked="" type="radio"/> Married
<input type="radio"/> Relationship	<input type="checkbox"/> Same Gender
Your Partner	
First Name	Anna
Birthday	3 11 1987
Age	18
Wedding Day	10 8 2005
Portrait	Select Portrait

W następnym oknie tworzymy swoją rodzinę. Wybieramy czy jesteśmy żonaci/zamężni, czy może samotni, możliwe jest także wybranie tej samej płci dla naszego partnera. Mówiąc krótko. Każdy znajdzie coś dla siebie. Wybieramy także jej/jego imię, date urodzenia oraz ślubu, a także jej/jego portret. Sytuacja jest analogiczna jak w przypadku naszego zdjęcia, wystarczy skopiować fotkę do tego samego folderu, co w zdjęcie naszego menedżera, a potem wybrać ją z listy. Można także wybrać ile i jakie chcemy mieć dzieci, a także ustawić czy lubią piłkę nożną czy wręcz przeciwnie. Szkoda, że nie można tak decydować w prawdziwym życiu.

Opcja ta nie decyduje o niczym podczas gry, jest jedynie dodatkiem, który ma sprawić, że poczujecie większy realizm. Nie musicie, więc zastanawiać się czy to, że jesteście w związku czy też nie, czy macie dzieci, itd. wpłynie w jakikolwiek sposób na kontakty z mediami czy zarządem.

P o z i o m t r u d n o ś c i

Kolejnym oknem podczas tworzenia naszej gry będzie wybór poziomu trudności, oraz czynności, które będą należeć do naszych codziennych obowiązków.



Difficulty Level	
Player Negotiations	Normal
Sponsor Negotiations	Normal
Computer Opponents Transfer	Normal
Player Morale	Normal
Staff Negotiations	Normal
Merchandise Sales	Normal

Po lewej stronie znajduje się okno z ustawieniami poziomu trudności. By cieszyć się grą warto wybrać ustawione na domyślne ustawienie **Normal**. Jednak można nieco się pobawić by dopasować grę do naszych indywidualnych potrzeb. **Player Negotiations**, **Sponsor Negotiations** i **Staff Negotiations** to jak sama nazwa wskazuje negocjacje z zawodnikami, sponsorami i personelem. Jeśli nie chcemy zbyt męczyć się nad sfinalizowaniem kontraktu warto wybrać najprostszy poziom. Jednak, jeśli od dziecka wiesz, że potrafisz negocjować ustaw na najwyższy poziom i bądź z siebie dumny, gdy wynegocjujesz korzystny układ dla swojej drużyny. **Computer Opponents Transfer** to poziom trudności odpowiadający za pozyskanie zawodnika z innej drużyny do naszego „Dream Teamu”. **Player Morale** - może zobrazuje to na przykładzie. Po kilku fatalnych meczach nasz zespół zaczyna wątpić w swoje umiejętności, morale drużyny pada. Wszyscy obwiniają tylko i wyłącznie nas. Właśnie za to odpowiada ten współczynnik. Jeśli chcecie by każde (nawet najmniejsze) potknięcie powodowało drastyczny spadek wiary w Waszym zespole możecie śmiało ustawić najwyższy poziom. **Merchandise Sales** to statystyka odpowiadająca za sprzedaż różnego rodzaju pamiątek, gruntów itd.

Warto zaznaczyć, że podczas gry możecie modyfikować poziom trudności, jednak możecie jedynie go zwiększać. Nie macie możliwości zmniejszenia poziomu względem ustawień których dokonacie w tej chwili.