

FIFA Manager 10

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

FIFA Manager 10

autor: jedik

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8054-786-5

Producent Bright Future, 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

Wstęp	3
Pierwsze kroki	4
Tryby gry	4
Wybór klubu	5
Wygląd awatara	6
Grający menedżer	6
Negocjowanie budżetu i cele sezonowe	7
Negocjacje ze sponsorem głównym	9
Porządkowanie spraw klubowych	10
Wybór pierwszej i drugiej drużyny	10
Formowanie drużyny juniorów	12
Obóz przygotowawczy	13
Imprezy przedsezonowe	16
Imprezy na zakończenie sezonu	16
Zatrudnienie kadry	17
Transfery i kontrakty	18
Podział obowiązków	20
Taktyka	21
Opieka nad drużyną	25
Trening	25
Atmosfera w szatni	29
Sprawy klubowe	30
Budżet	30
Bilety i karnety	32
Sponsorzy i bandy reklamowe	33
Stadion	35
Budynki klubowe	38
Infrastruktura	39
Pamiątki klubowe	40
Relacje z fanami	40
Kadra	41
Współpraca z innymi klubami	43
Wyszukiwanie talentów	44
Życie prywatne	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



Wstęp

Poradnik ten powstał z intencją przybliżenia sekretów *FIFA Manager 10* wszystkim tym, którzy chcieliby przemienić niewielki klubik w prawdziwą piłkarską potęgę. Znajdziecie w nim porady dotyczące budowy drużyny, doboru taktyki, a także wiele informacji o tym, jak okiełznać sprawy organizacyjne i finansowe.

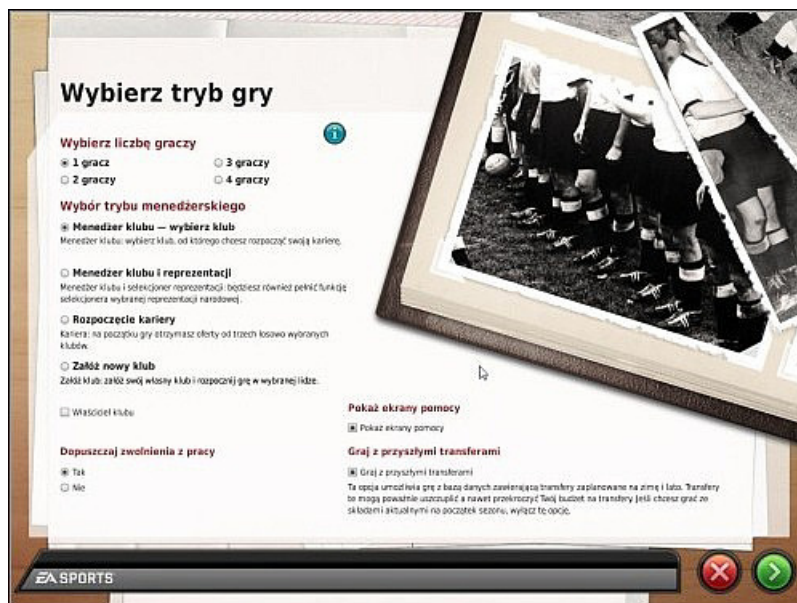
Marcin „jedik” Terelak

Pierwsze kroki

Tryby gry

Menedżer klubu - wybierz klub

Tryb ten umożliwia poprowadzenie dowolnie wybranego klubu. Jeżeli odznaczycie opcję **Dopuszczaj zwolnienia**, będziecie pełnić swą funkcję dożywotnio. Niezależnie od osiąganych rezultatów. Zabawa w oparciu o ten tryb polecana jest szczególnie osobom, które chcą prowadzić wyłącznie swoją ulubioną drużynę.



Menedżer klubu i drużyny narodowej

Jest to najbardziej kompletny tryb, jaki oferuje Fifa Manager 10. Rozpoczynacie w nim mając pod swymi skrzydłami zarówno wybrany klub, jak i wybraną reprezentację. Po wyłączeniu opcji umożliwiającej zwolnienia, funkcje te można sprawować aż do znudzenia.

Rozpoczęcie kariery

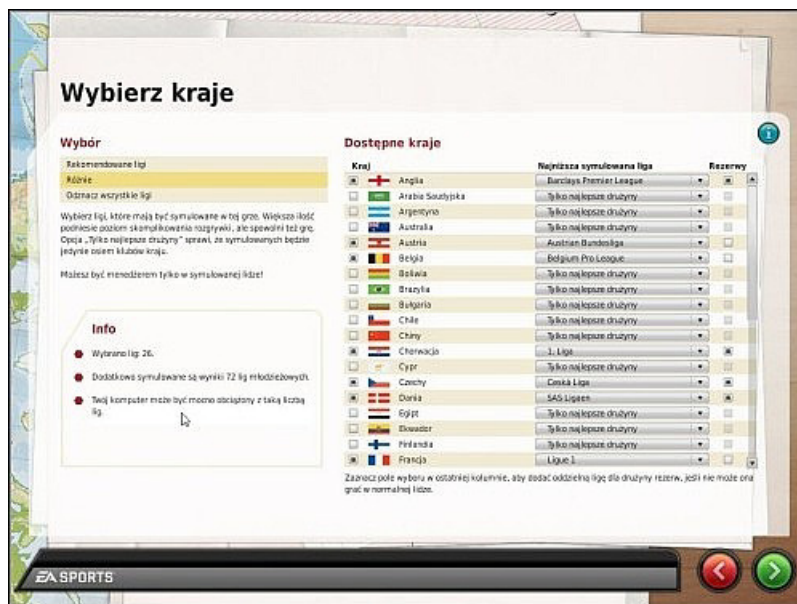
Tryb ten udaje symulację kariery od zera. Udaje, bo tak czy siak macie gwarantowane zatrudnienie. Gdy go wybierze, będziecie mogli określić ligę, w której pragniecie dostać angaż. Ewentualne oferty mogą zostać zawężone do niższej lub wyższej ligi danego kraju. Z chwilą rozpoczęcia zabawy, gra zaoferuje wam wybór jednej z trzech ofert pracy. Krótco po wyborze klubu, pojawi się też oferta współpracy z jedną z trzech reprezentacji (można ją odrzucić). Ogólnie rzecz biorąc, jest to najbardziej wymagający tryb w Fifa Managerze 10, który polecić można osobom lubiącym losowe wyzwania.

Stwórz klub

Ten tryb pozwala stworzyć od podstaw swój własny klub. Gracz staje się jego właścicielem. Otrzymuje również odpowiednio dużo funduszy, by wybudować całkiem solidny stadion. Opcja ta spodoba się wszystkim tym, którzy chcą po swojemu, a przy okazji bez zbędnego wysiłku.

W y b ó r k l u b u

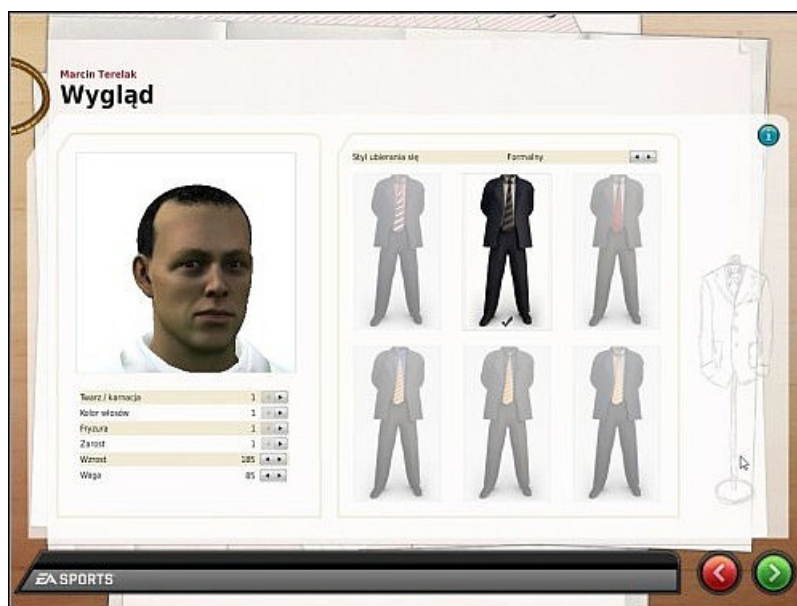
Grać można wyłącznie w ligach, które zostały wybrane podczas tworzenia nowej gry. W trakcie wyboru krajów należy oczywiście zastanowić się, jaką drużynę chcielibyście prowadzić i dlaczego akurat tą. Jeżeli z miejsca wiecie, że akurat ten zespół i żaden inny, problem macie z głowy. Jeżeli jednak pragniecie, by gra była bardziej wymagająca, warto jest pomyśleć o małym klubiku, który z czasem przemieni się w prawdziwą potęgę.



Warto w tym celu wybrać którąś z mniejszych drużyn, z chociażby polskiej ligi. Najlepiej waszą ulubioną, o ile nie jest to któraś z ligowych potęg. Jeżeli zaś chcecie zasmakować przypadku, zdajcie się na tryb **Rozpoczęcie kariery**, który umożliwi wam objęcie losowo wybranego zespołu. Najczęściej z dolnej lub ewentualnie środkowej części tabeli.

W y g l ą d a w a t a r a

Możliwość edycji awatara to pewnego rodzaju nowinka w serii Fifa Manager. Na ekranie tym zdefiniować możecie wygląd swojego wirtualnego alter ego.



Po lewej stronie znajdują się przełączniki determinujące wygląd waszej postaci, a po stronie prawej pola umożliwiające wybór stroju. Zdefiniowana w tym ekranie postać, widoczna będzie w przypadku gry jako grający menedżer lub w przypadku rozgrywania spotkań w trybie 3D. Wizualizacja menedżera w trybie 3D to nowa funkcja w tej serii. Nie wpływa ona w żaden sposób na przebieg spotkania. Jest to zwyczajny gadżet.

G r a j ą c y m e n e d ż e r

Po zdefiniowaniu wyglądu wirtualnego awatara, będziecie mogli określić, czy chcecie grać jako grający menedżer, czy też poświęcić się wyłącznie robocie szkoleniowej. W przypadku wyboru opcji **Decyzja przed każdym meczem**, przed rozpoczęciem każdego spotkania zostaniecie zapytani o chęć udziału jako piłkarz. W przypadku wyboru opcji **Tryb kariery**, będziecie mogli wcielić się w jednego z graczy wybranej drużyny. Opcja **Grający menedżer** umożliwia natomiast grę zarówno jako menedżer, jak i piłkarz. W przypadku wyboru tej opcji, zostaniecie przeniesieni do ekranu, który umożliwi wam zdefiniowanie profilu gracza. Jeżeli zdecydujecie się na bezpośredni udział w spotkaniach swojej drużyny, pod waszą komendę oddana zostanie bądź wasza postać, bądź też postać wybranego gracza. Będziecie mieli nad nią pełną kontrolę, rezygnując jednocześnie z możliwości wpływu na przebieg spotkania za pomocą okrzyków zza linii bocznej.

Negocjowanie budżetu i cele sezonowe

Po zdecydowaniu, czy chcecie być jedynie menedżerem, czy też piłkarzem, zostaniecie przeniesieni na ekran negocjacji budżetu.

W pierwszej fazie negocjacyjnej, macie możliwość zadeklarowania osiągnięć, które planujecie zrealizować w danym sezonie. Po lewej stronie, w dolnej sekcji okna, możecie zapoznać się z opinią zarządu na temat aktualnych deklaracji. Po stronie prawej wyświetlana jest domyślna propozycja finansowa oraz wpływ deklaracji na relacje z zarządem i sponsorami.



Im niższa będzie początkowa wartość paska relacji, tym trudniej utrzymać będzie współpracę lub posadę w dalszej części sezonu. Zasada jest tu prosta. Jeżeli wyjściowa wartość paska relacji z zarządem wyniesie 80% i zrobicie coś, co spowoduje spadek o 20%, to zarząd będzie zadowolony z was w 60%. Czyli wasze relacje będą całkiem ok. Jeżeli jednak zaczniecie z relacjami na poziomie 30%, to spadną one do 10%, a wtedy od zwolnienia będzie was już dzielił byle pretekst.

Podczas określania potencjalnych celów, warto deklarować wyższą pozycję w lidze, kosztem niższej pozycji pucharowej. Zaczynając grę małym klubem i tak wiele nie zwojujecie w pucharze. Może się jednak zdarzyć, iż będziecie sensacją ligi. Dzięki wyższej deklaracji ligowej, dostaniecie więcej pieniędzy na start. Jednocześnie obniżenie deklaracji pucharowej polepszy początkowe relacje z klubem.