

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

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.

[Kup książkę](#)

Spis treści

Wstęp	3
Tryb menedżerski	4
Przed sezonem	4
Sponsor	5
Mecze towarzyskie	6
Wewnątrz klubu	7
Treningi	8
Poszukiwanie talentów	10
Infrastruktura	12
Zespół, kontrakty, postęp	13
Transfery	16
Zostań gwiazdą	17
Tworzenie zawodnika	17
Szatnia i Mecz	19
Sterowanie	24
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



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 prośb – 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

P r z e d s e z o n e m

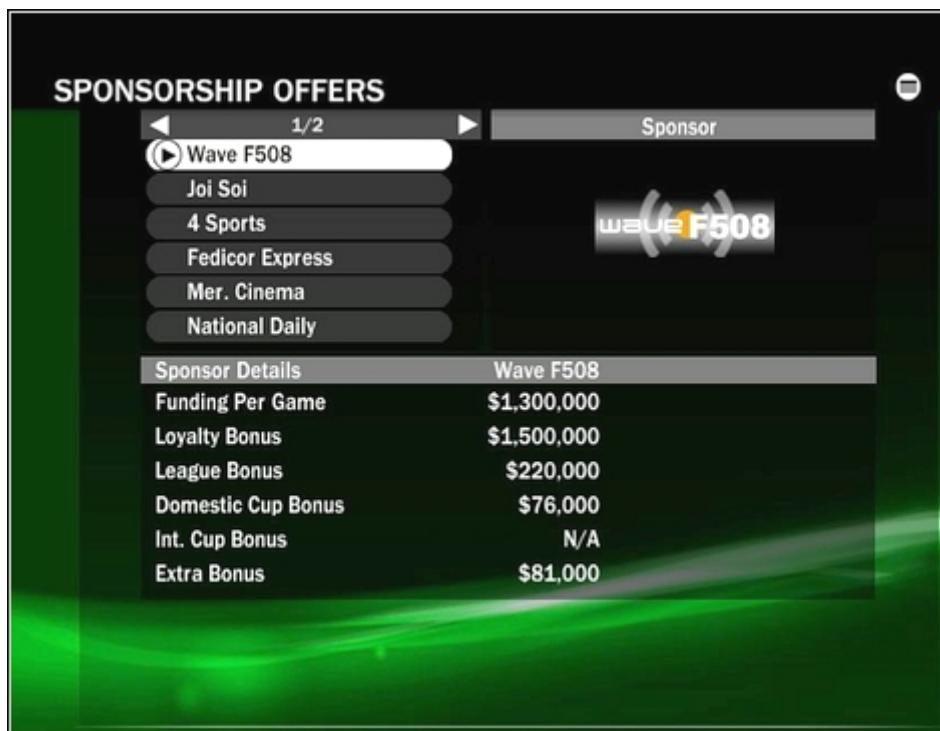
Po standardowych ustawieniach wyglądu wirtualnego menadżera oraz waluty przejdź do ekranu wyboru drużyny. Wybierz kraj, a następnie klasę rozgrywkową. Siła (aktualna!) zespołu zawarta jest w 4 statystykach: gra w formacji ataku (**Att**), pomoc (**Mid**) i obrona (**Def**) oraz zgranie (**Team Chemistry**). 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 wygranie 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.

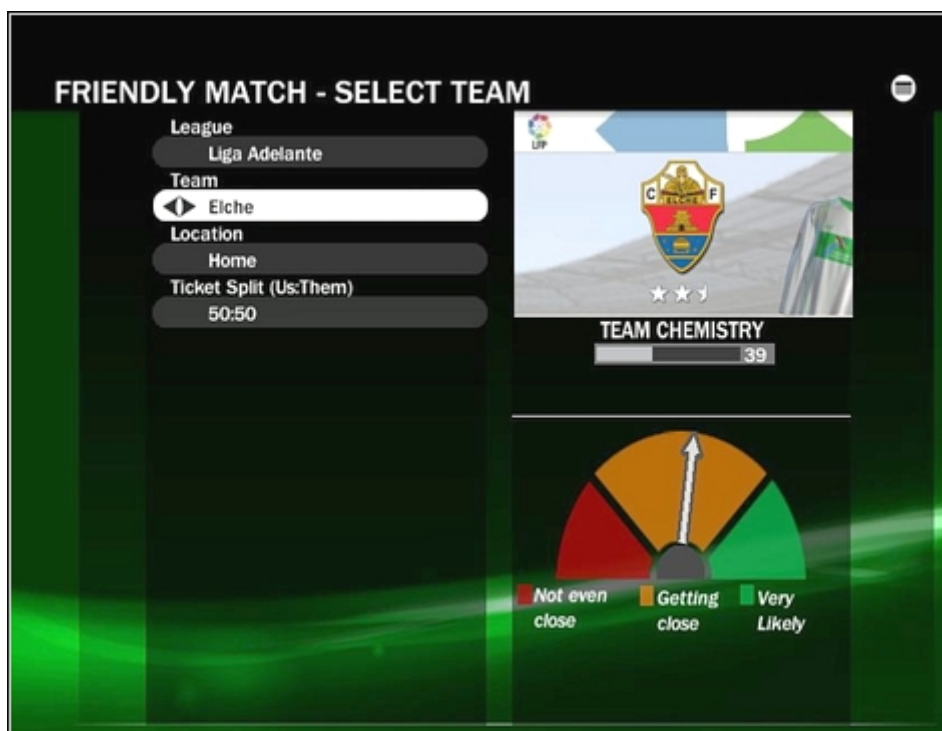
Premia za Europejskie Puchary (**Int. Cup Bonus**) – kasa za wygranie Ligi Mistrzów, Pucharu UEFA lub Superpucharu Europy.

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.