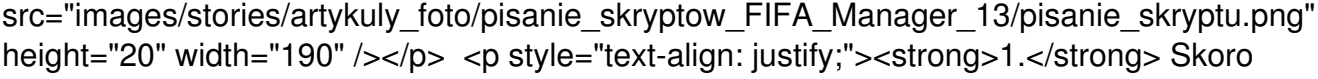
Bywaj? chwile, nawet u najwi?kszych fan? FIFA Manager, kiedy gra nam po prostu zaczyna si? nudzi?. Chcemy wtedy co? zmieni?, poprawi?, by zn? cieszy? si? rozgrywk? - ta gra nam to w pewnym sensie gwarantuj?. FIFAM to nie tylko bycie i granie "wirtualnym mena?erem". To tak?e wielkie pole manewru w kt?ym z edytowa? mo?emy praktycznie wszystko. Jedn? z takich rzeczy s? skrypty lig, kt?e mo?na rozbudowywa? wed?ug w?asnych upodoba?, oczywi?cie zachowuj?c przy tym zdrowy rozs?dek id?cy z wymaganiami gry. Wiele os? mia?o i wci?? ma problem z napisaniem w?asnych skrypt?, dodaj?cych nowe ligi, puchary itp. Nie jest to trudna sprawa i na pewno do opanowania nawet dla osoby nie maj?cej o tym zielonego poj?cia. Wystarczy po?wieci? czasu i systematycznie "praktykowa?": pisanie rozk?adu ligowego oraz pucharowego, a na pewno szybko za?apiemy o co w tym naprawd? biega. Tak wi?c zaczynamy przygod? z edycj? skrypt?!

Do edycji skrypt? nie b?dzie potrzeba nam wiele. Wcale nie musimy posiada? program? wartych z kilka ty?, u?ywa? exela czy tego typu aplikacji. Ba! Nawet nie musimy nic pobiera?. Wystarczy zwyk?y, prosty notatnik dost?pny niemal u ka?dego.  
Warto zauwa?y?, ?e do 2010 roku, czyli wydania FIFA Manager 10 skrypty by?y zdecydowanie inne ni? mamy to obecnie. Wtedy mieli?my tylko plik CountryXX oraz plik skryptu. Obecnie mamy trzy pliki skupiaj?ce si? na bazie danych wybranego kraju. Tzn.  
**CountryDataXX** - czyli plik odpowiedzialny za dru?yny, zawodnik?, nazwy lig, puchar?, itd. To dzi?ki niemu mamy w grze realnych zawodnik? ze statystykami, dru?yny i inne rzeczy zwi?zane z rozgrywkami. Pliki Data znajdziemy w EA SPORTSFIFA MANAGER 12databasedata.  
**CountryFixtureXX** - plik Fixture z kolei odpowiedzialny jest za wyniki, osi?gane w naszej karierze i te wcze?niejsze jakie kluby wywalczy?y na prze?omie dziej?. Opr?z tego umieszczone s? w nim tak?e schematy terminarza, kt?y ustawiamy w edytorze. Pliki Fixture znajdziemy w EA SPORTSFIFA MANAGER 12databasefixture.  
**CountryScriptXX** - najwa?niejszy plik, na kt?ym dzisiaj skupimy ca?? uwag?. To w?a?nie dzi?ki niemu mo?emy korygowa? i tworzy? ligi oraz puchary krajowe. Obok pliku Data jest najwa?niejszym uk?adem bazy danych. Pliki Scriptu znajdziemy w EA SPORTSFIFA MANAGER 12databasescript.  
W miejsce "XX" wskakuj? cyfry odpowiedzialne za wybrany kraj. Numerki przypisane krajom znajdziemy w edytorze wybieraj?c zak?adk? ***Asystenci/Lista kraj?..***

1. Skoro wyja?nili?my sobie ju? co i jak czas wi?c zabra? si? za edytowanie skryptu. Nie b?d? si? tu bawi? w tworzenie wszystkiego od podstaw i przedstawia? wam to na ka?dym screenie, bo nie ma to najmniejszego sensu. Poka?e wam po prostu linijki kt?e interesuj? nas najbardziej. Opis b?dzie przedstawia? zar?no tworzenie skryptu ligowego jak i pucharowego. Tak wi?c jedziemy z tym koksem  
**%INDEX%VERSION**  
**538050561**  
**%INDEXEND%VERSION** - Obecna wersja naszej gry. Tego

nie edytujemy! Każda zmiana następuje tylko i wyłącznie po instalacji aktualizacji bazy od producenta gry.

`<strong>INDEX%COMPETITION</strong>` - Linijka ta oznacza zapoczątkowanie nowej ligi/pucharu. Nie edytujemy. Pozostawiamy to tak jak jest.

`<strong>DB_LEAGUE</strong>` - Tutaj mamy linię informującą nas o tym czego dotyczy ten schemat. Dzieli się to na 2 rzeczy w zależności dla jakich rozgrywek piszemy skrypt. `DB_LEAGUE` to wiadomo chodzi o ligę. W przypadku gdy chcemy utworzyć krajowy puchar bądź superpuchar musimy zmienić to na `DB_CUP`.

`{ 37, LEAGUE, 0 }` - Pierwsze cyfry oznaczają numer ID dla kraju. W moim przypadku to jest Polska. Pozostałe kraje mają oczywiście inne cyfry. `LEAGUE` podobnie jak wyżej oznacza, że skrypt pisany jest dla rozgrywek ligowych. Zmienia się to nieco dla pucharu. W przypadku pucharu ligi należy zmienić ten wyraz na `FA_CUP`. Jeżeli będziemy tworzyć superpuchar musimy wpisać `SUPERCUP`. Ostatnia cyfra w tym przypadku 0 oznacza po prostu hierarchie lig. Czyli pierwsza liga 0, druga liga 1, trzecia liga 2, itd. Tylko w przypadku pucharu pozostawiamy 0.

`<strong>16</strong>` - następnie mamy dwa schematy cyfr jedna pod drugą. Pierwsza czyli 16 oznacza liczbę drużyn w danej lidze. W moim przypadku opieram się na Ekstraklasie, gdzie występuje 16 zespołów tak więc wpiszę te cyfry. Liczba 0 oznacza z kolei hierarchie ligi. Jako, że Ekstraklasa ma tylko jedną grupę to pozostawiam zero. Jeżeli robiłbym zaplecze to wpisałbym oczywiście 1. Z kolei w drugiej lidze, która ma dwie grupy (wschodni i zachodni) w obu wpisalibyśmy 2 i 2! Proszę o tym pamiętać.

`REL_RULE_2` - Tutaj mamy do jasnej sytuacji. Linijka ta oznacza liczbę spadkowiczów. W Ekstraklasie mamy dwa spadki czyli wpisujemy cyfrę 2.

`<strong>0</strong>` `<strong>2</strong>`

`ROUND_GROUP1` `10` `100` - Tutaj z kolei mamy ilość rund w lidze. Zwracamy uwagę na cyferkę 2, która oznacza, że rozgrywki mają dwie rundy czyli mecze wyjazdowe i domowe. Tego jednak nie musimy zmieniać tutaj. Można to ustawić bardzo łatwo za pomocą edytora danych.

`INDEX%TEAMS`

`>250009,250024,250005,250016,250004,250003,250007,250020,250014,25000c,25000f,250013,250010,25000e,25001b,25001d</code>`

`INDEXEND%TEAMS` - Tutaj mamy ukazane jakie drużyny zostały przypisane do tej ligi (ich ID). Nie musimy się tym interesować, ponieważ układ lig ustawiamy w łatwy i szybki sposób za pomocą edytora.

`<strong>INDEX%MATCHDAYS</strong>`

`>13,20,27,34,41,48,55,62,69,76,83,90,97,104,111,118,125,132,139,146,153,160,167,174,181,188,195,202,209,216</code>`

`INDEXEND%MATCHDAYS`

`<strong>INDEX%MATCHDAYS2</strong>`

`>13,20,27,34,41,48,55,62,69,76,83,90,97,104,111,118,125,132,139,146,153,160,167,174,181,188,195,202,209,216</code>`

`INDEXEND%MATCHDAYS2` - Linijka ta pokazuje terminarz dla naszej ligi. Podobnie jak wyżej nie interesujemy się tym, bo ustawiamy go w edytorze.

`INDEX%FIXTURE`

`>1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16</code>`

`>15,3,4,5,12,13,10,1,8,9,6,7,2,11,16,14</code>`

`>3,16,5,15,7,4,9,6,1,8,11,10,13,2,14,12</code>`

`>10,13,8,11,6,1,4,9,15,7,3,5,2,14,16,12</code>`

`>14,10,1,4,7,3,9,15,11,6,12,2,13,8,5,16</code>`

`>5,7,10,12,8,14,6,13,4,11,3,9,15,1,16,2</code>`

`>14,6,1,3,7,16,9,5,11,15,12,8,2,10,13,4</code>`

`>15,13,5,1,8,2,6,12,4,14,3,11,7,9,16,10</code>`

`>14,15,9,16,1,7,11,5,12,4,2,6,10,8,13,3</code>`

`>16,8,5,13,6,10,4,2,15,12,3,14,7,11,9,1</code>`

`>2,15,11,9,12,3,10,4,8,6,14,5,1,16,13,7</code`

Autor: Liber

środa, 31 października 2012 - 15:26

---

/>15,10,16,6,4,8,3,2,5,12,7,14,9,13,1,11<br />11,16,13,1,14,9,12,7,10,3,8,15,6,4,2,5<br />5,10,16,4,3,8,7,2,9,12,11,13,1,14,15,6<br />12,1,2,9,10,7,8,5,6,3,4,15,14,11,13,16<br />2,1,4,3,6,5,8,7,10,9,12,11,14,13,16,15<br />3,15,5,4,13,12,1,10,9,8,7,6,11,2,14,16<br />16,3,15,5,4,7,6,9,8,1,10,11,2,13,12,14<br />13,10,11,8,1,6,9,4,7,15,5,3,14,2,12,16<br />10,14,4,1,3,7,15,9,6,11,2,12,8,13,16,5<br />7,5,12,10,14,8,13,6,11,4,9,3,1,15,2,16<br />6,14,3,1,16,7,5,9,15,11,8,12,10,2,4,13<br />13,15,1,5,2,8,12,6,14,4,11,3,9,7,10,16<br />15,14,16,9,7,1,5,11,4,12,6,2,8,10,3,13<br />8,16,13,5,10,6,2,4,12,15,14,3,11,7,1,9<br />15,2,9,11,3,12,4,10,6,8,5,14,16,1,7,13<br />10,15,6,16,8,4,2,3,12,5,14,7,13,9,11,1<br />16,11,1,13,9,14,7,12,3,10,15,8,4,6,5,2<br />10,5,4,16,8,3,2,7,12,9,13,11,14,1,6,15<br />1,12,9,2,7,10,5,8,3,6,15,4,11,14,16,13<br />%INDEXEND%**FIXTURE** - Ta linijka informuje nas z kolei o uk?adzie kolejek, kt?a tak?e ustawiamy w edytorze wi?c nas nie obchodzi.<br /><br /><em><strong>0</strong></em><br /><em><strong>1600000</strong></em><br /><em><strong>100000</strong></em><br /><em><strong>2500000</strong></em><br /><em><strong>3</strong></em><br /><em><strong>0</strong></em><br /><em><strong>18</strong></em><br /><em><strong>-1</strong></em><br /><em><strong>65535</strong></em><br /><em><strong>3</strong></em><br /><em><strong>0</strong></em><br /><em><strong>0</strong></em><br /><em><strong>0</strong></em><br /><em><strong>1</strong></em> - To tak?e pozostawiamy bez wi?kszego ?alu. Je?eli mieliby?my si? czym? tu zainteresowa? to tylko 1600000, 100000, 2500000, kt?e s? po prostu nagrodami pieni??nymi z telewizji, za miejsce w lidze i potr?ceniem za kolejne lokaty. Oczywi?cie mo?na i zdecydowanie polecam ustawi? to w edytorze.<br /><br />GET\_POOL, {37, POOL, 0}<br />0<br />16<br />%INDEXEND%**COMPETITION**<br />%INDEX%**COMPETITION** - Ko?cz?c prace przy pisaniu skryptu dla ligi/pucharu nie nale?y zapomina? o jego zamkni?ciu. GET\_POOL, {37, POOL, 0} to, to samo co w przypadku { 37, LEAGUE, 0 }. Jednak tutaj s?owo POOL pozostawiamy zar?no dla ligi jak i puchar. Liczba 16 oznacza z kolei liczb? dru?yn w lidze. A komendami %INDEXEND%**COMPETITION** i %INDEX%**COMPETITION** zamykamy rozgrywki/skrypt!<br /><br /><strong>2.</strong> To wszystko napisali?my skrypt dla jednej klasy rozgrywkowej. Je?eli chcemy kontynuowa? ni?sze poziomy to rozpoczynamy od nowa jak na podanym wy?ej przyk?adzie. Po wszystkim wystarczy zapisa? plik i sko?czone.</p> <p style="text-align: justify;"></p> <p style="text-align: justify;"><strong>1.</strong> Na pierwszy rzut oka pisanie skryptu wydaje si? by? czym? trudnym, jednak jest to ?atwa sprawa. Na wszelki wypadek dorzucam pliki z Pucharem krajowym oraz superpucharem (na przyk?adzie Polski). Do pobrania poni?ej. Co chcia?bym jeszcze zaznaczy? puchar krajowy mo?na wygenerowa? sobie za pomoc? edytora, bez wi?kszego problemu.<br /><br /><a target="\_blank" href="facemakers/poradniki/PucharKrajowy.rar"><span style="text-decoration: underline;"><em><strong>Puchar krajowy</strong></em></span></a><br /><br /><a target="\_blank" href="facemakers/poradniki/Superpuchar.rar"><span style="text-decoration: underline;"><em><strong>Superpuchar</strong></em></span></a></p> <p style="text-align: justify;"><em><strong></strong></em></p> <p><em><strong></strong></em></p>