

# **МАНУАЛ**

**FVM - футбольный онлайн менеджер с  
выводом денег**

# Содержание

## **1. Раздел РЕГИСТРАЦИЯ и ВХОД В ИГРУ**

## **2. Раздел ВЫБОР КЛУБА**

## **3. Раздел МОЙ ПРОФИЛЬ/ПРОФИЛЬ МЕНЕДЖЕРА**

3.1. Ваше имя

3.2. Уведомления (иконка колокола)

3.3. Популярность с фанатами клуба

3.4. Баллы рекордов

3.5. Общая популярность клуба

3.6. Бюджет вашего клуба

3.7. Функционал инвестирования в клуб и вывода средств из клуба на ваши счета

3.8. Выход из аккаунта

3.9. Редактирование аккаунта

3.10. Значки

## **4. Раздел КОМАНДА**

4.1. Основной состав

4.1.1. Родная позиция футболиста, на которой он привык играть

4.1.2. Имя и фамилия

4.1.3. Средний навык

4.1.4. Средняя оценка за сыгранные матчи

4.1.5. Игровая форма

4.1.6. Физическая форма

4.1.7. Возраст

4.1.8. Зарплата за матч

4.1.9. Стоимость футболиста

4.1.10. Контракт

4.2. Тактическая расстановка

4.2.1. Расстановка с выставлением состава

4.2.2. Настройка командных действий

## **5. Раздел ФИНАНСЫ**

5.1. Финансы

5.2. Билет

5.3. Спонсор

## **6. Раздел ИНФРАСТРУКТУРА**

6.1. Инфраструктура

6.2. Стадион

6.3. Построить новый объект

6.3.1. Молодёжная академия

6.3.2. Юниорская академия

6.3.3. Школьная академия

6.3.4. Медицинский отдел при стадионе

6.3.5. Больница

6.3.6. Медицинский центр

6.3.7. Сауна

6.3.8. Тренажёрный зал

6.3.9. Бассейн

6.3.10. Фитнес-центр

6.3.11. Тренировочное поле для основного состава

6.3.12. Тренировочное поле для юниорской команды

6.3.13. Хостел

6.3.14. Мотель

6.3.15. Отель

6.3.16. ВИП-апартаменты

6.3.17. Детская площадка

6.3.18. Парк развлечений

6.3.19. Автостоянка

6.3.20. Подземная автостоянка

6.3.21. Офис при стадионе

6.3.22. Офис в центре города

6.3.23. Музей клуба

6.3.24. Магазин атрибутики при стадионе (1 магазин)

6.3.25. Магазин атрибутики при стадионе (3 магазина)

6.3.26. Магазин атрибутики при стадионе (30 магазинов)

6.3.27. Магазин атрибутики при стадионе (300 магазинов)

6.3.28. Магазин атрибутики при стадионе (1500 магазинов)

6.3.29. Кафе при стадионе

6.3.30. Ресторан при стадионе

6.3.31. Кафе по городу (3 кафе)

6.3.32. Кафе по стране (30 кафе)

6.3.33. Кафе по континенту (300 кафе)

6.3.34. Кафе по миру (1500 кафе)

## **7. Раздел ТРАНСФЕРНЫЙ РЫНОК**

## **8. Раздел МОЛОДЁЖНАЯ КОМАНДА**

## **9. Раздел ЛИГИ**

- 9.1. Расписание и результаты
- 9.2. Лучшие по гол+пас
- 9.3. Лучшие бомбардиры
- 9.4. Лучшие распасовщики
- 9.5. Команда дня
- 9.6. Сегодняшние матчи
- 9.7. Итоговая таблица

## **10. Раздел НАЦИОНАЛЬНАЯ КОМАНДА**

## **11. Раздел ЗАЛ СЛАВЫ**

## **12. Раздел РЕКОРДЫ**

## **13. Раздел ТРЕНИРОВКА**

- 13.1. Тренировка
- 13.2. Тренировочный лагерь

## **14. Раздел КАЛЕНДАРЬ**

## **15. Раздел F.A.G.**

## **16. Раздел ОПЦИИ**

- 16.1. Правила
- 16.2. Отпуск
- 16.3. Удалить аккаунт
- 16.4. Выйти

## **17. Раздел НАЙТИ ФУТБОЛИСТА**

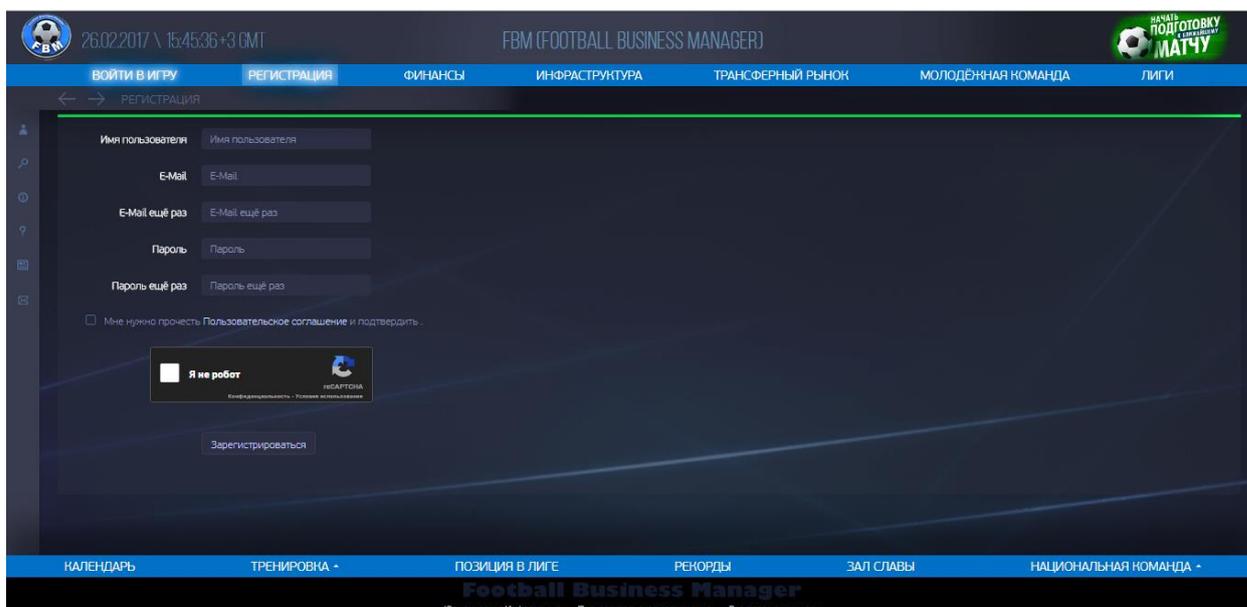
## **18. Раздел ОЖИДАНИЕ И ОКНО МАТЧА**

## **19. РЕФЕРАЛЬНАЯ ПРОГРАММА**

## **20. Раздел ФИНАЛЬНОЕ НАПУТСТВИЕ**



# 1. Раздел РЕГИСТРАЦИЯ и ВХОД В ИГРУ

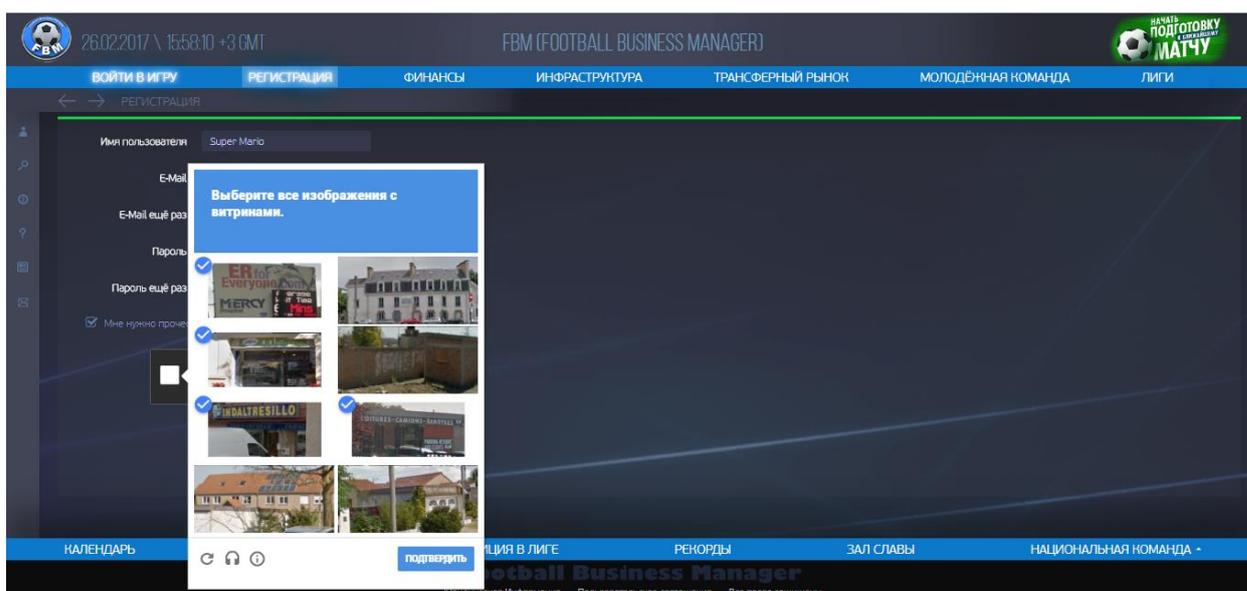


Для регистрации в игре FBM (FootballBusinessManager) вам следует перейти по адресу <https://play.my-fbm.com/?page=register> и заполнить необходимые поля.

Следует обратить внимание, что имя пользователя будет использоваться в дальнейшем в самой игре и будет общедоступным для просмотра.

А для авторизации (входа в игру) вам всегда будет требоваться вводить вашу электронную почту и пароль.

Для успешного прохождения регистрации требуется ознакомиться с пользовательским соглашением и поставить галочку, подтверждающую вашу осведомлённость. Специально для дополнительной защите пользователей и данных игры при прохождении регистрации установлен функционал reCAPCHA (Я НЕ РОБОТ).

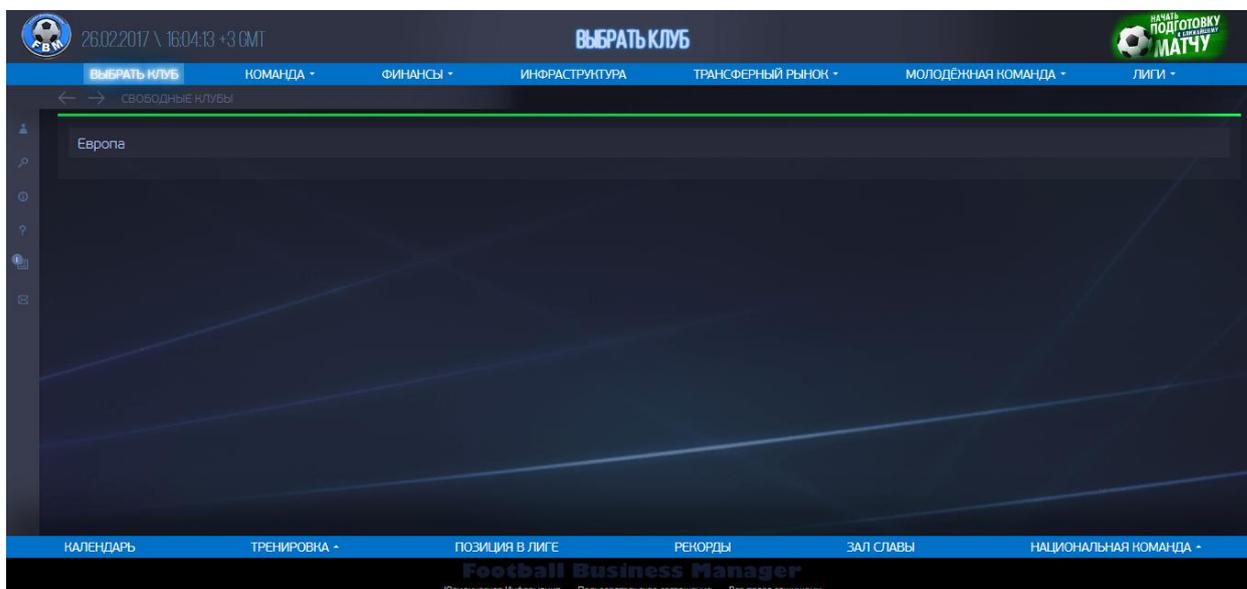


Вам требуется поставить галочку, подтверждающую вас как НЕробота или спам бота. А также правильно ответить на вопросы, если таковые появятся.

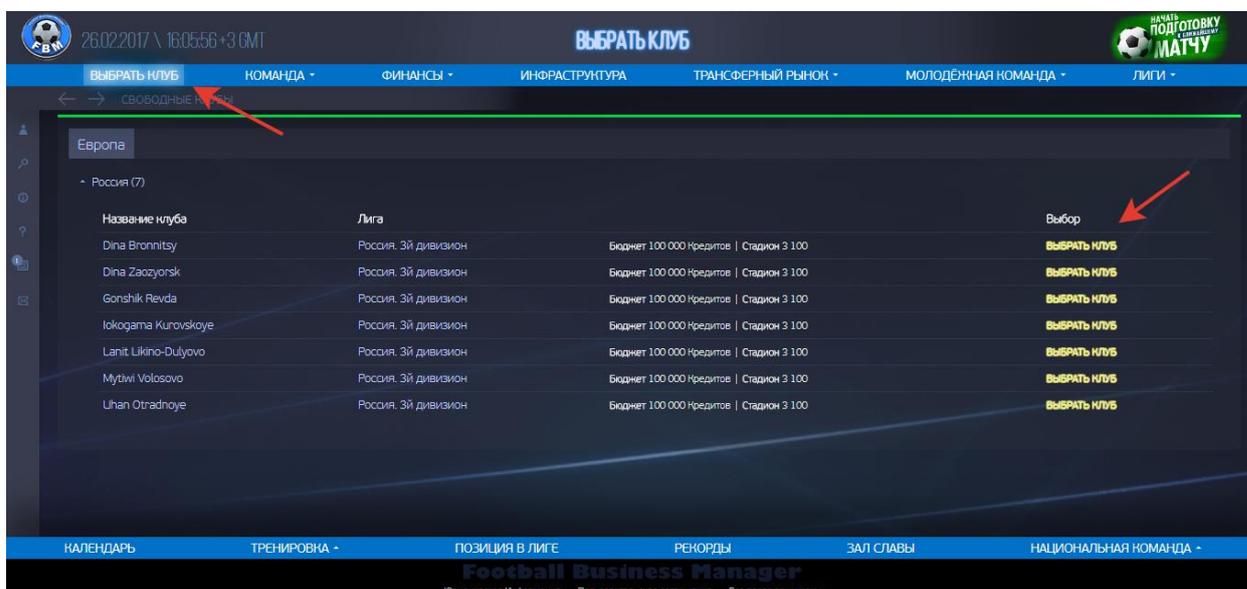
После этого вы нажимаете ЗАРЕГИСТРИРОВАТЬСЯ и вам на почту приходит письмо с подтверждением регистрации. Чтобы окончательно подтвердить свою регистрацию в игре, вам необходимо перейти по указанной в письме ссылке и зайти в игру под своим логином (почтой) и паролем. Каждый последующий раз вы будете заходить в игру через кнопку ВХОД В ИГРУ.

## 2. Раздел ВЫБОР КЛУБА

После регистрации в игре, необходимо выбрать команду, за которую вы будете проходить карьеру менеджера.



Для этого нажмите на кнопку ВЫБОР КЛУБА, после чего выберите континент, страну и доступную команду в одном из дивизионов.



Чем выше дивизион, тем больше возможностей у вас есть. Там более выгодные спонсорские контракты, больше посещаемость, но и более высокие конкуренция и расходы. Имейте это в виду при выборе клуба.

Клубы, которые уже тренируются менеджерами, отсутствуют в списке выбора. А у вас есть опция выбора клуба с собственным стадионом на 3100 мест, 17-ю футболистами разного возраста и навыков и фиксированным бюджетом 100 000 кредитов.

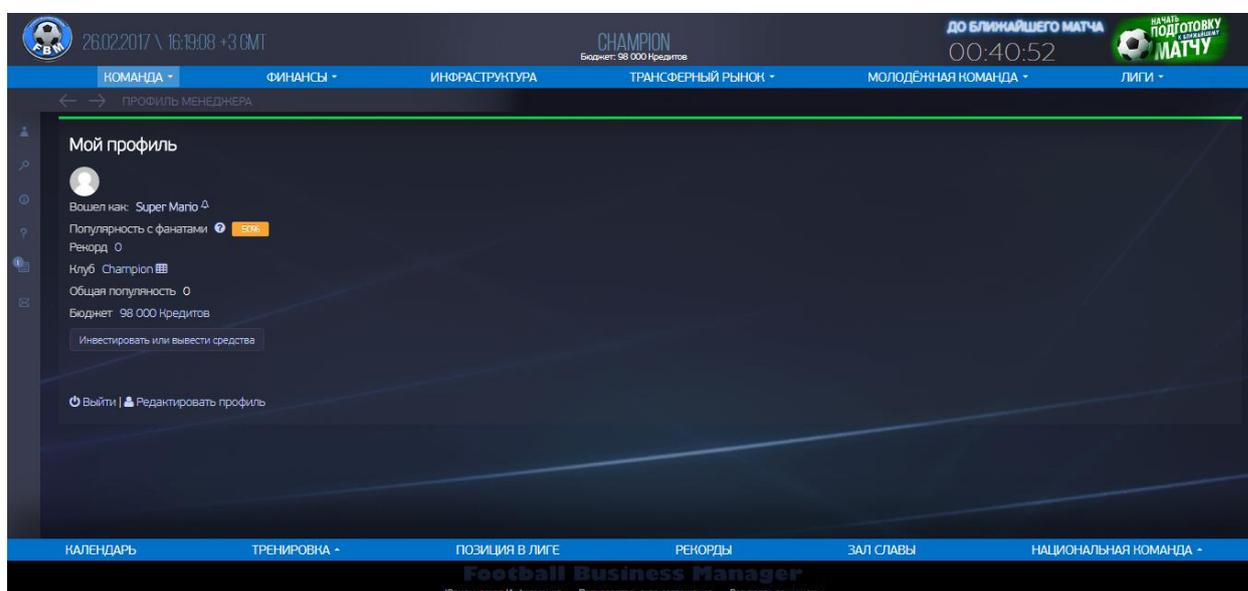
### 3. Раздел МОЙ ПРОФИЛЬ/ПРОФИЛЬ МЕНЕДЖЕРА

После выбора клуба вы начинаете свою карьеру в статусе менеджера! По умолчанию вы появляетесь в профиле менеджера:

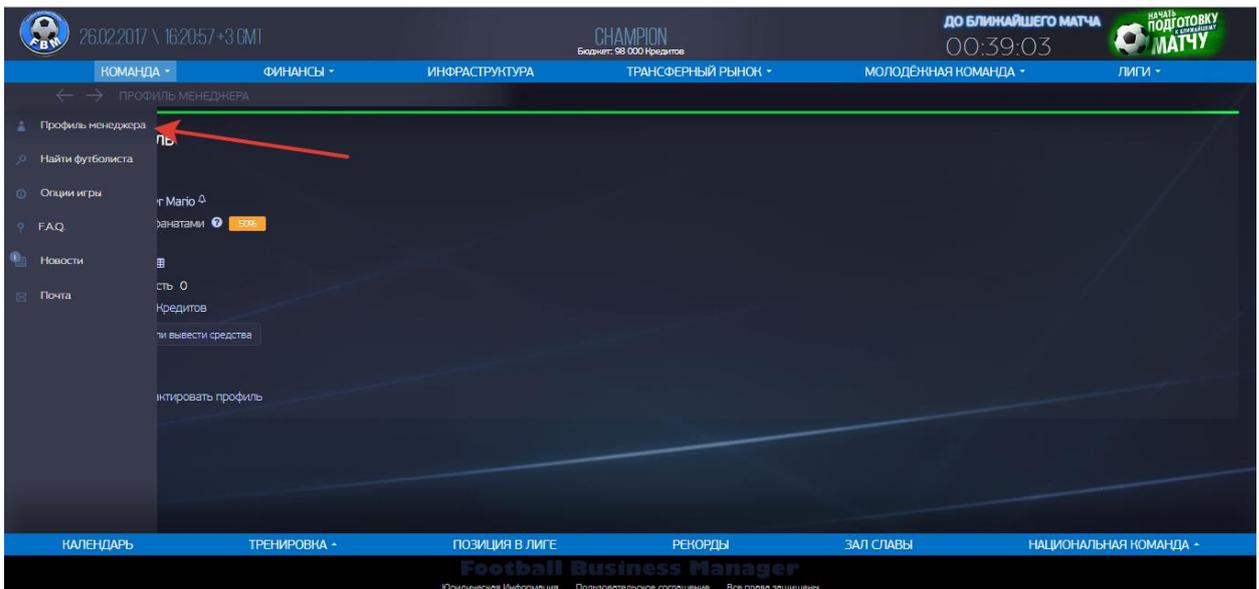
<https://play.my-fbm.com/?page=office>

Где сразу же можете наблюдать:

- ваше имя
- уведомления (иконка колокола),
- популярность с фанатами клуба,
- баллы рекордов,
- общая популярность клуба,
- бюджет вашего клуба,
- функционал инвестирования в клуб и вывода средств из клуба на ваши счета,
- выход из аккаунта,
- редактирование аккаунта.

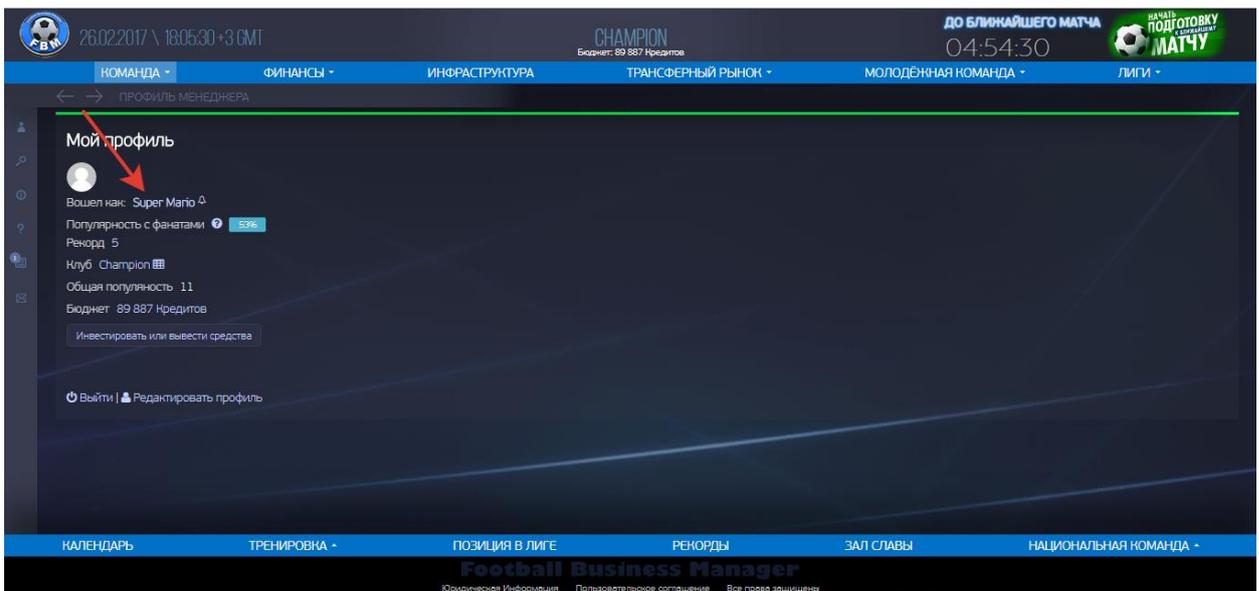


Сюда вы ещё вернетесь не раз. Попасть снова в профиль менеджера можно будет потом через левое меню игры, которое выводится с левого края интерфейса при наведении в эту область мышью.



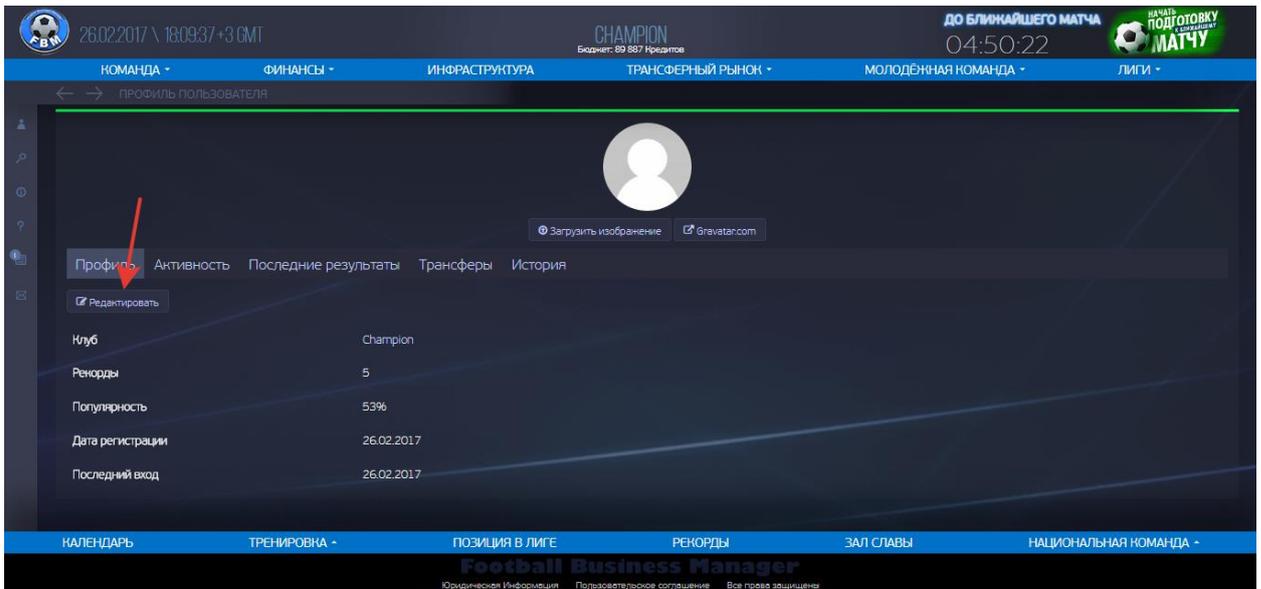
Давайте же более подробно рассмотрим функционал в профиле менеджера.

### 3.1. Ваше имя

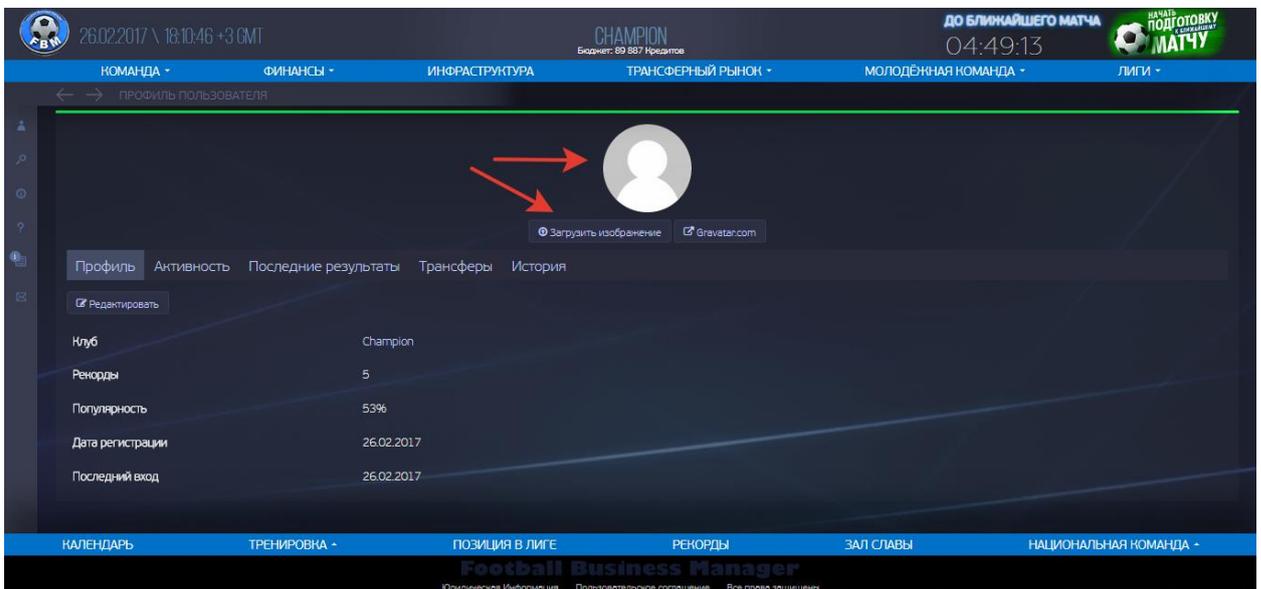


При нажатии на ваше имя, вы окажетесь в своём персональном профиле, где можно:

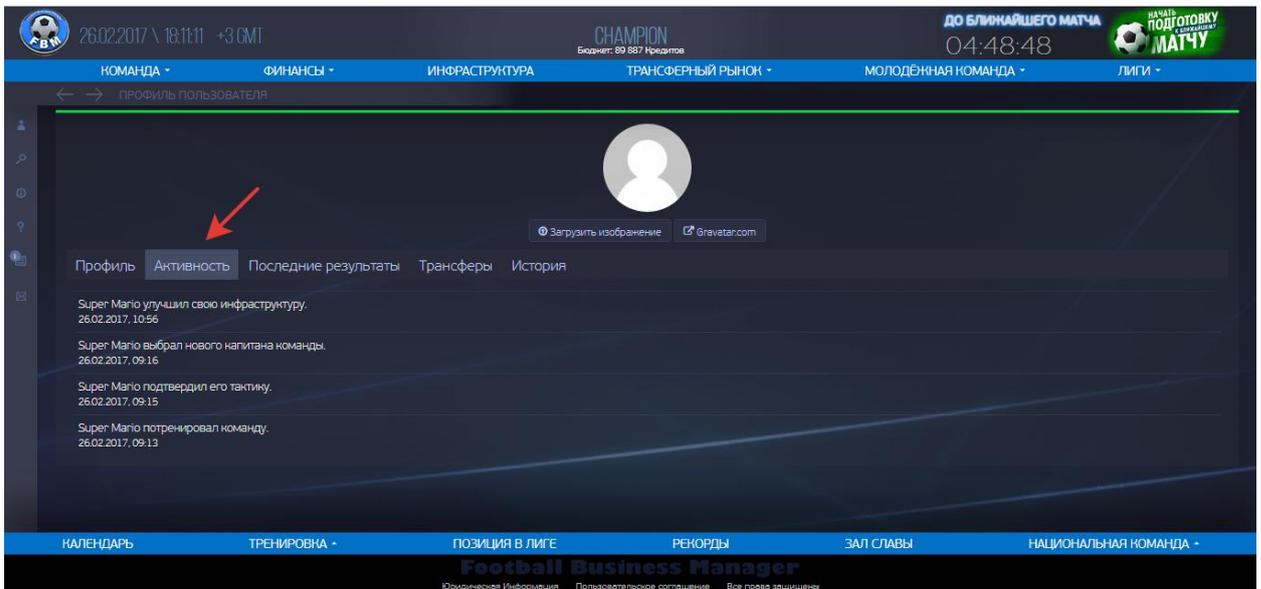
- отредактировать свои регистрационные данные



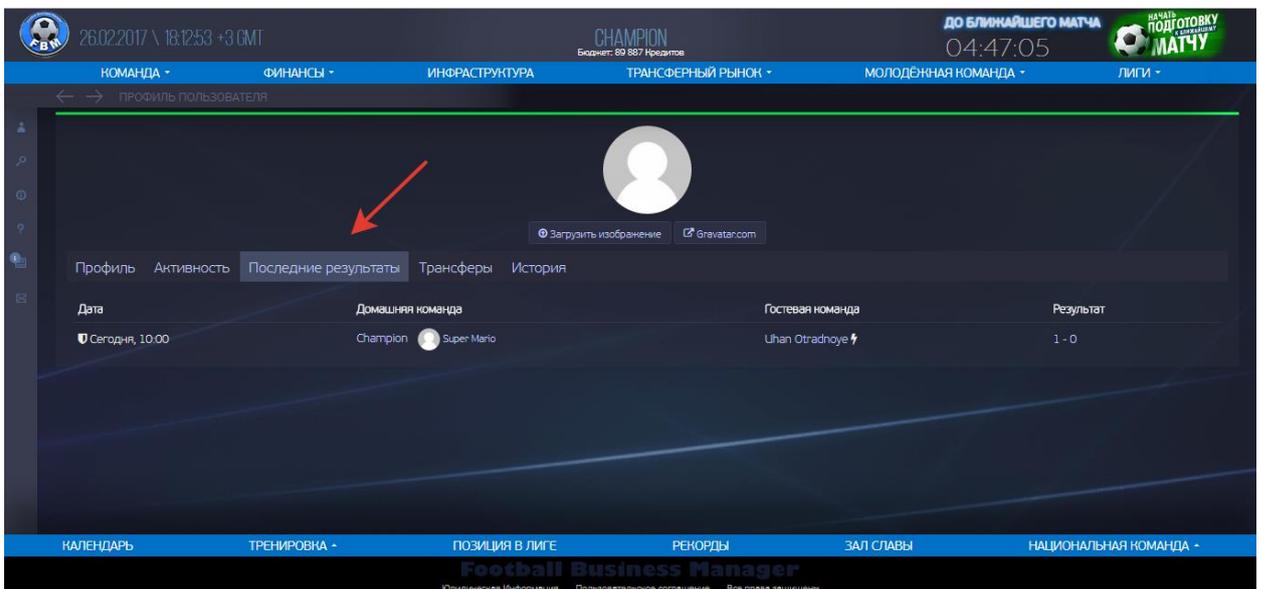
- загрузить аватарку



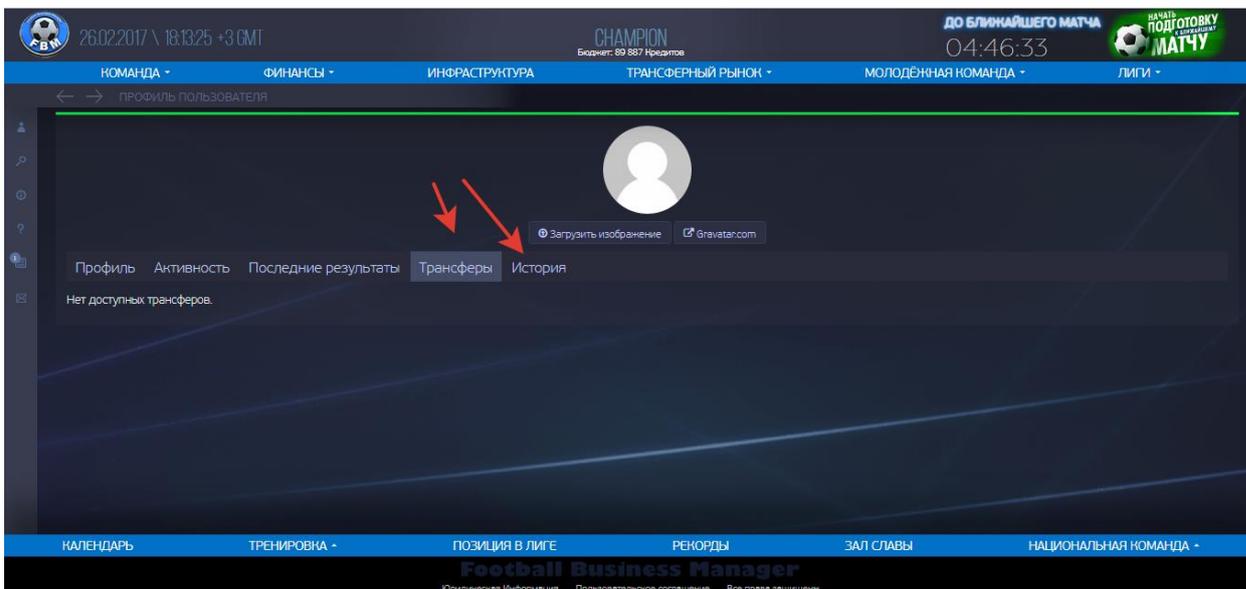
- проследить свою активность



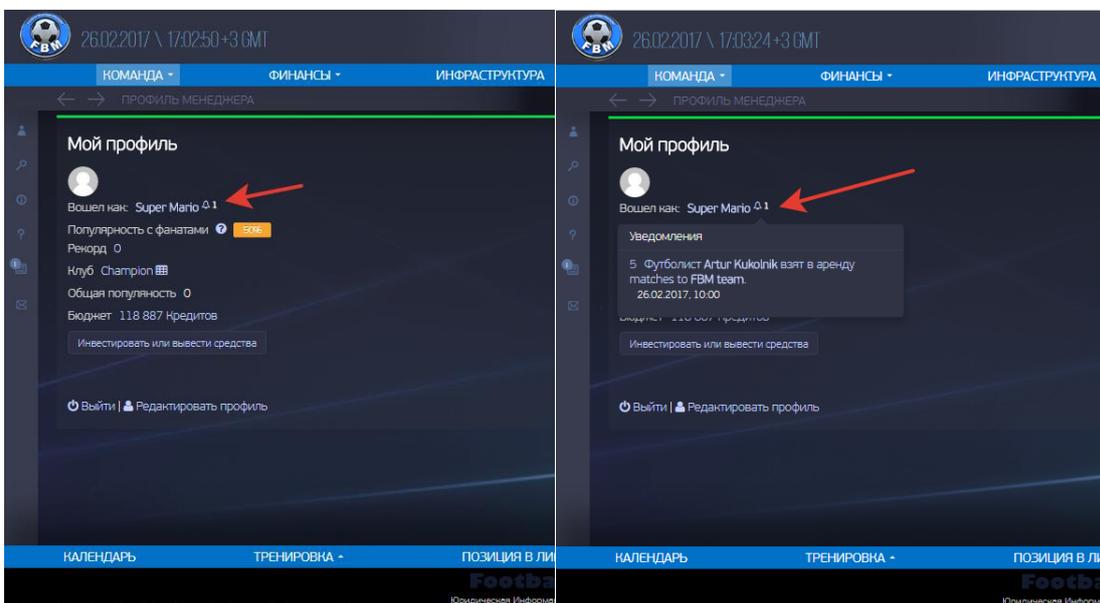
- увидеть последние результаты своей команды,



- трансферы и историю

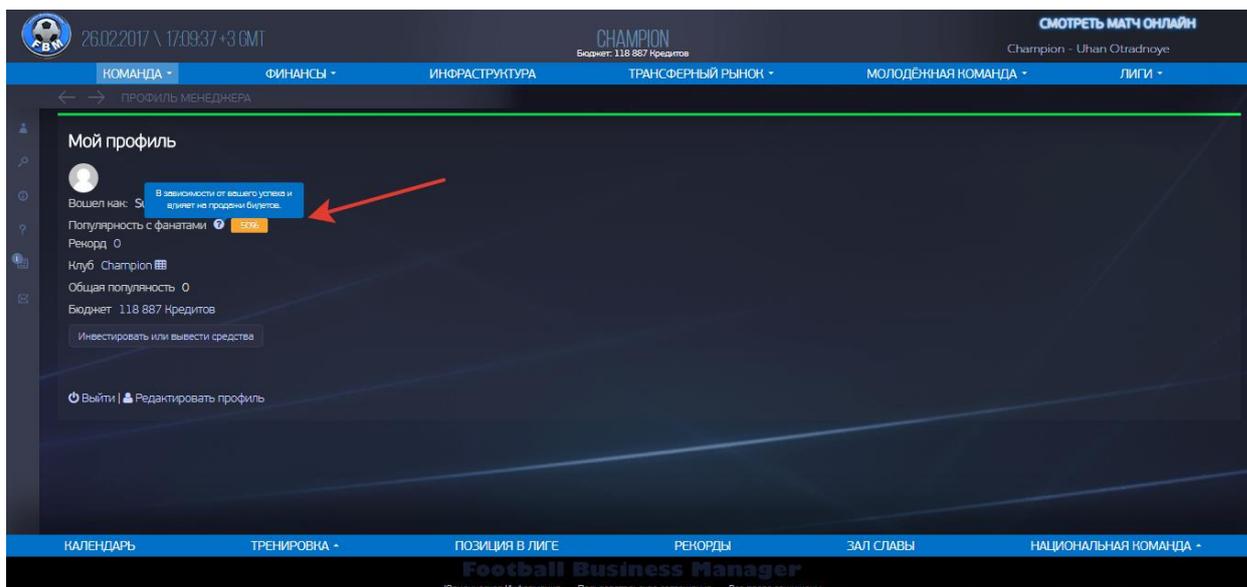


### 3.2. Уведомления (иконка колокола)



В уведомления приходят известия о покупке-продаже ваших футболистов, доходах, расходах, рекордах и т.д. Не забывайте систематически просматривать уведомления, ведь иногда то, что туда приходит – действительно важно для вас и вашего клуба.

### 3.3. Популярность с фанатами клуба



Данный функционал влияет на продажи билетов, которые соответственно отражаются на посещаемости вашего стадиона и ваших доходах с этого пункта. Чем выше популярность – тем больше билетов продаётся на матчи вашей команды – тем больше доходов с продажи билетов получает ваш клуб. Популярность фанатов можно завоевать такими поступками как:

- успешные результаты команды в лиге и кубках
- постройка инфраструктурных объектов
- воспитание и задействование собственных воспитанников клуба *(ждите в обновлениях)*

### 3.4. Баллы рекордов



Рекорды менеджера – это ваш личный статус популярности. Рейтинги рекордов дают понять каждому из пользователей игры, кто самый активный и прогрессивный в игре. Зарабатывается рейтинг за счёт таких событий как:

- постройка инфраструктуры
- расширение стадиона и техническое обслуживание
- достижения определённых показателей, таких как получение наград за зрелищность и прочее.

Место в турнирной таблице	Пользователь	Клуб	Дата регистрации	Очки
1	Archange1	Zenit St. Petersburg	15.02.2017	151
2	provizor	Kislovodsk Marks	15.02.2017	134
3	Roman	Bobruysk FC	15.02.2017	131
4	holms93	Bazarduzu FC	15.02.2017	125
5	alukard_ua	Berezhany FC	15.02.2017	115
6	dimon952008	Spartak Gelendzhik	15.02.2017	114
7	Sergey33	Avangard Gvandeysk	15.02.2017	109
8	dimon	Terek Porchnaysk	17.02.2017	105
9	FBM	FBM team	15.02.2017	100

### 3.5. Общая популярность клуба

Общая популярность клуба достигается за счет постройки инфраструктуры и является в основном историческим показателем, который на данный момент нигде не отображён (*привязку общей популярности к рейтингам ожидайте в обновлениях*).

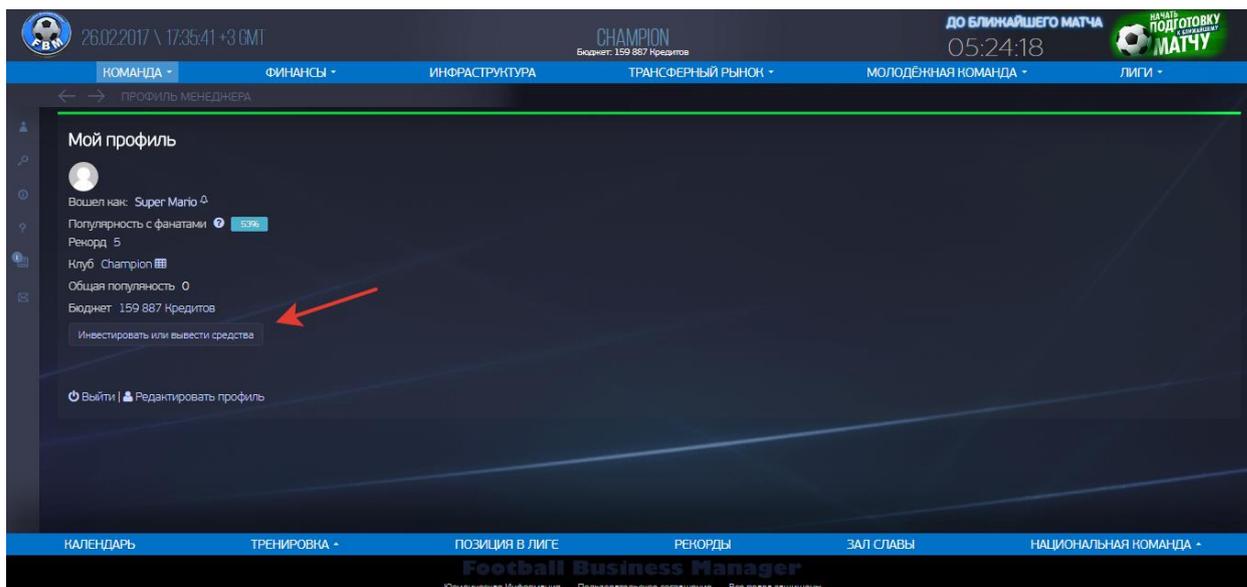
### 3.6. Бюджет вашего клуба

Мой профиль
<p>Вошел как: Super Mario</p> <p>Популярность с фанатами: 536</p> <p>Рекорд: 5</p> <p>Клуб: Champion</p> <p>Общая популярность: 0</p> <p>Бюджет: 159 887 Кредитов</p> <p>Инвестировать или вывести средства</p> <p>Выйти   Редактировать профиль</p>

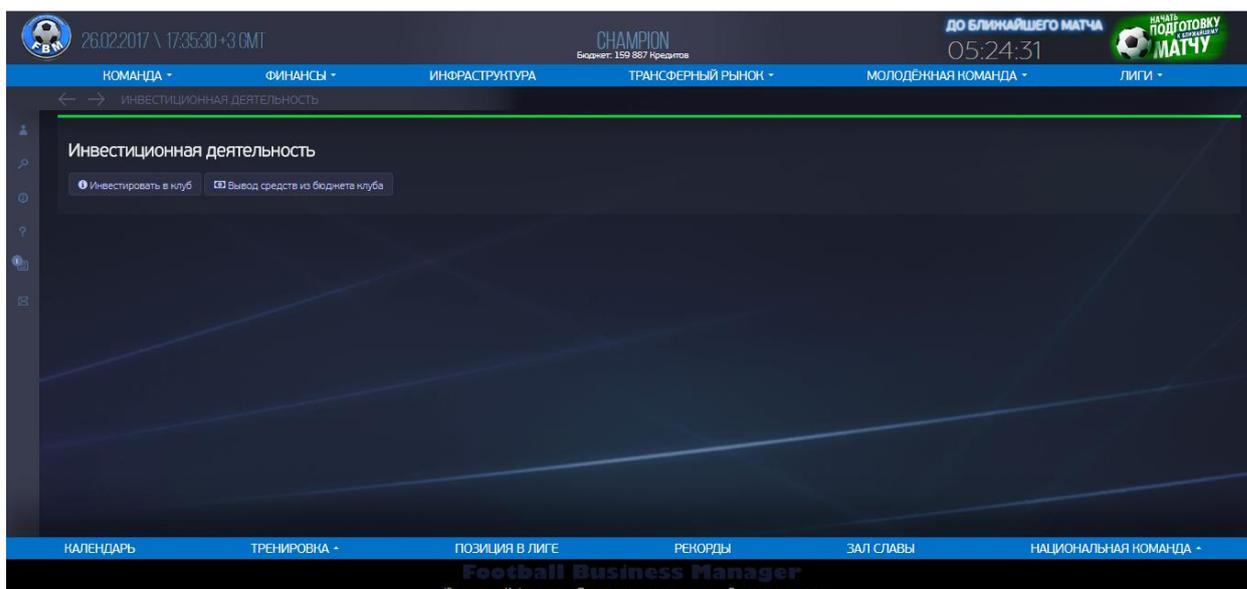
Бюджет клуба – это финансовый актив, который является “кровеносной системой” клуба и присутствует практически во всех аспектах игры. Более подробную развёртку бюджетных показателей, таких как доходы и расходы, вы можете увидеть в главе ФИНАНСЫ.

Без положительного и достаточного бюджета ваш клуб не сможет долго существовать. Средства требуются для продления контрактов, покупки футболистов, апгрейда инфраструктуры и стадиона и многих других вещей. Будьте внимательны к бюджету своего клуба, сбалансируйте расходы и доходы и инвестируйте в клуб с умом.

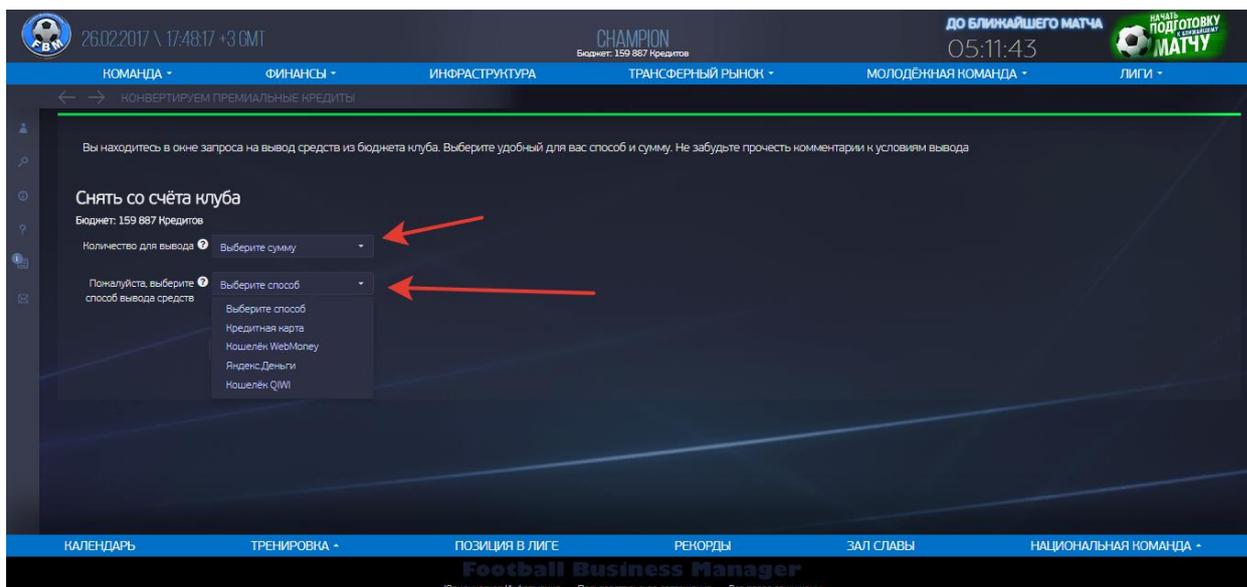
### 3.7. Функционал инвестирования в клуб и вывода средств из клуба на ваши счета.



Инвестиции и вывод средств это одна из главных особенностей и возможностей игры FBM.



Виртуальная валюта игры – кредиты. Курс – 1 USD (американский доллар) = 1 000 000 кредитов.



Вывод средств в игре производится через запрос на снятие средств со счёта клуба. Для этого требуется выбрать сумму снятия и удобный вам способ вывода средств.

## ВЫВОД СРЕДСТВ

Правила вывода средств (от 26 февраля 2017 г.):

- минимальный обязательный бюджет клуба на момент снятия средств должен быть не менее 10 000 000 кредитов
- все средства, которые есть в распоряжении клуба помимо вышеназванной суммы, могут быть выведены вами из игры любым доступным способом.
- выводиться могут фиксированные суммы: 1 USD (1 000 000 кредитов), 3USD (3 000 000 кредитов), 5 USD (5 000 000 кредитов), а также 10, 20 и 50 USD.

Выводить средства можно следующими способами:

- на вашу банковскую карту любого банка (если у нас будут проблемы с вашим банком - мы об этом сообщим вам и попробуем её решить напрямую с банком)
- на ваш QIWIкошелёк
- на ваш счет на Webmoney
- на ваш Яндекс кошелёк
- на телефон (в игре этого способа пока нет, но скоро появится)

Валюта вывода средств - USD (американский доллар). А на счет вам будут приходить уже пересчитанные на валюту вашей страны средства.

Механизм вывода средств следующий:

- 1) Вы выбираете способ и сумму и подаёте запрос на вывод
- 2) Сразу после этого с бюджета вашего клуба вычитается выбранная вами сумма
- 3) В течение 3-5 банковских дней средства поступают на ваш счёт.

**Обратите внимание, что в целях оптимизации затрат, юридической защиты проекта и освобождения вас от обязанности платить налог на прибыль деньги будут поступать вам на счёт со счетов физлиц и в назначении платежа не будет упоминаний, что это вывод средств с игры FBM**

Каждый запрос обрабатывается нами вручную.

## ИНВЕСТИЦИИ

Вы вправе вести инвестиционную деятельность, вкладывая собственные средства в бюджет вашего клуба. На данный момент в игре доступно пополнение средств через платёжный агрегатор ROBOKASSA, где вы сможете выбрать один из способов оплаты, от кредитной карты до кошелька.

### 1. QiwiWallet



Qiwi — электронная система платежей. Она была создана в 2007 году и сегодня пользуется очень высоким спросом не только в России, но и в странах СНГ. Чтобы иметь возможность пользоваться этой системой, необходимо открыть личный электронный счет — QiwiWallet. Этот счет предоставляет возможность совершать платежи наличными и по безналичному расчету. Делать это можно в любое время дня и ночи. Главное — иметь доступ к Интернету. В 2012 году система «Киви» расширила свои возможности. Компания заключила официальный договор с Visa. Вследствие такого слияния появился новый совместный кошелек — VisaQiwiWallet. Этот кошелек может быть привязан к пластиковой карточке, которую могут эмитировать иностранные и российские банки.

### 2. Кошелёк Элекснет



Кошелёк Элекснет: быстро, удобно, безопасно! Это платёжный сервис, с помощью которого вы можете моментально и круглосуточно оплачивать товары и услуги, совершать денежные переводы через Интернет! Элекснет – торговая марка группы компаний, которая в 2000 году первой в России создала дистанционный платёжный сервис оплаты в режиме реального времени с использованием устройств самообслуживания (банкоматов). Количество устройств «Элекснет», объединенных в сеть с единым централизованным управлением, составляет на сегодня около 4200 банкоматов. Банкоматы расположены в 64 регионах России.

### 3. WalletOne



WalletOne (Единый кошелёк) — международная электронная платёжная система.

### 4. Интернет-банки: Сбербанк, Альфа-Клик, Русский Стандарт, Промсвязьбанк.



5. Сотовые операторы: МТС, Билайн, TELE2.



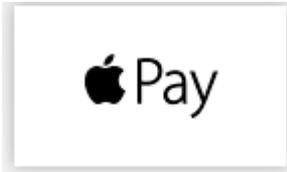
6. Евросеть



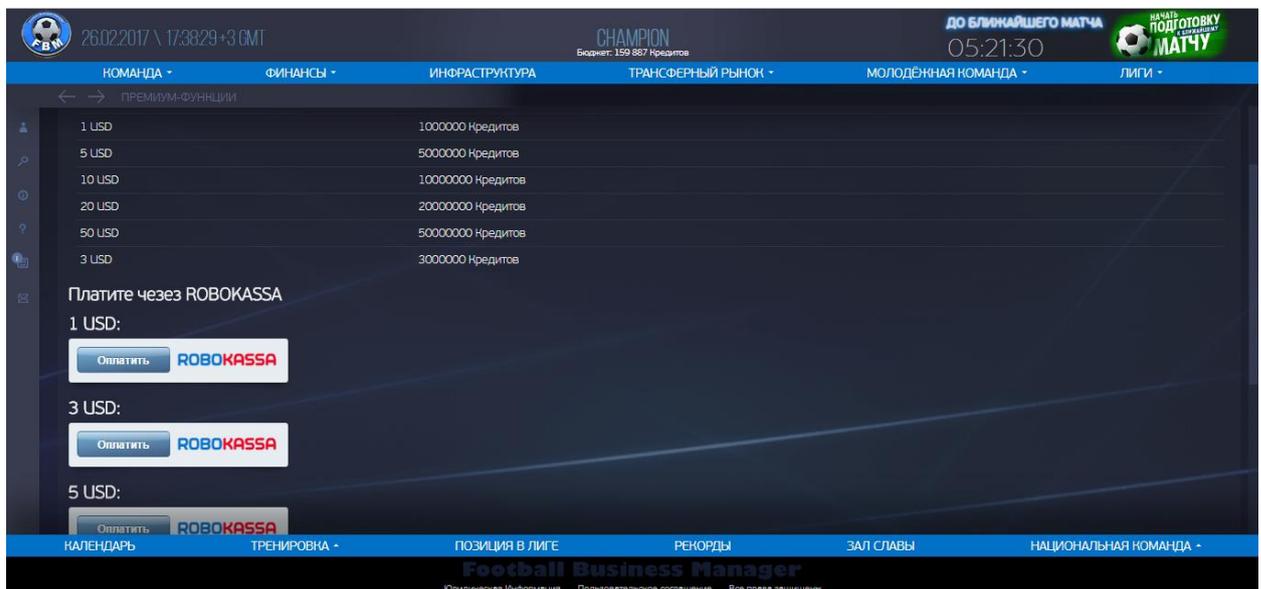
7. Связной



## 8. ApplePay



Сервис ApplePay создан для упрощения процесса купли/продажи. Вместо использования пластиковой карты или наличных, любую покупку можно совершить с помощью iPhone.



**Кроме этого, возможно ручное пополнение бюджета клуба через Яндекс.Деньги и Webmoney, которые не представлены в агрегаторе и игре, но тоже доступны! (автопополнение бюджета через игру ожидайте в обновлениях)**

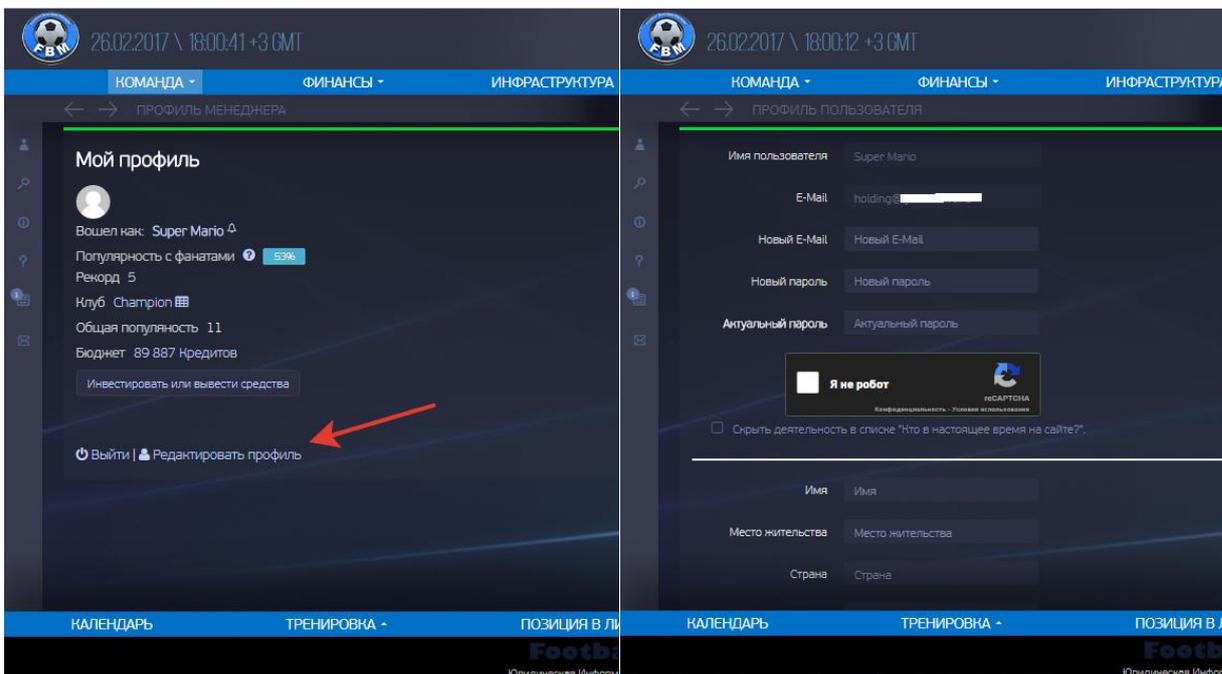
Для того чтобы пополнить средства через Webmoney и Яндекс, напишите на наш Email: [info@my-fbm.com](mailto:info@my-fbm.com) или администраторам официальной группы в ВК - [https://vk.com/my\\_fbm](https://vk.com/my_fbm) и мы в самое ближайшее время совершим пополнение бюджета вашего клуба!

После оплаты у вашего клуба сразу автоматически (если через ROBOKASSA) или в течение 1-8 часов (если через Webmoney и Яндекс) пополняется бюджет клуба.

## 3.8. Выход из аккаунта

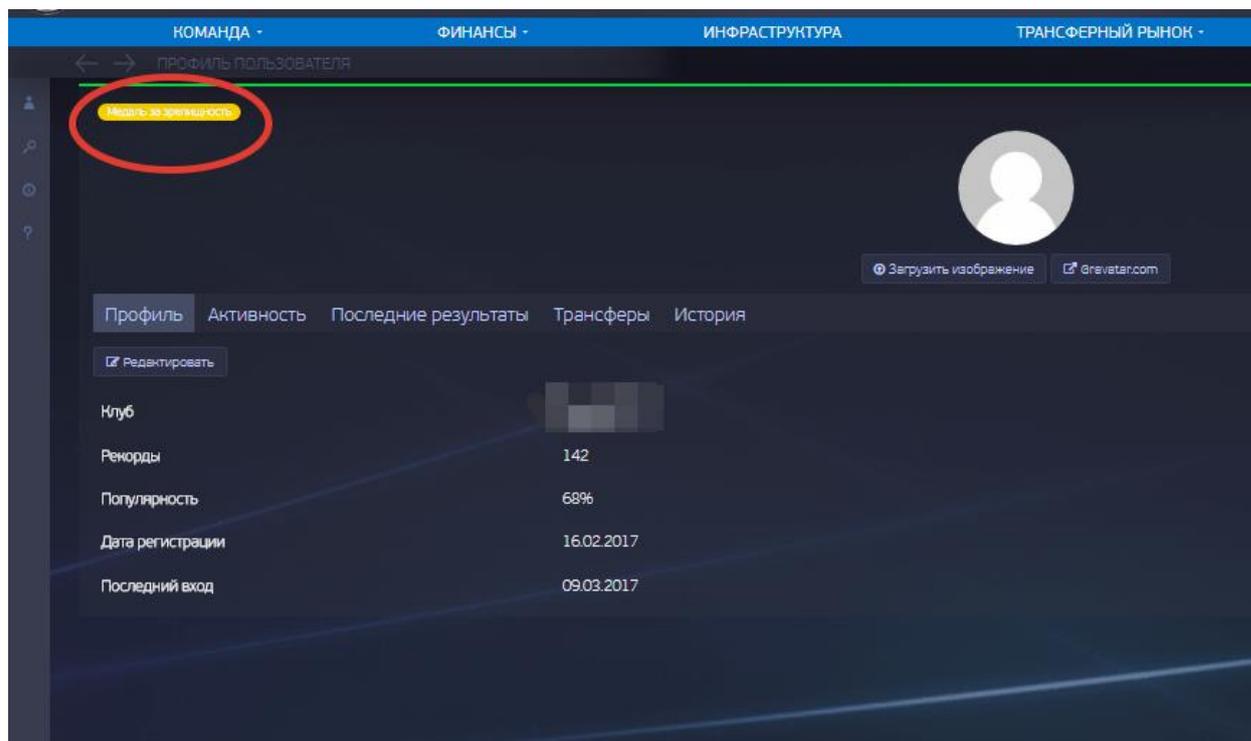
Тут ничего нового для вас нет.

## 3.9. Редактирование аккаунта.



Вы можете сменить ваши регистрационные данные. Для этого вам нужно помнить ваш старый (актуальный) пароль.

### 3.10. Значки



В профиле менеджера в верхнем левом углу отображаются значки пользователя. Если нажать на иконку, то можно увидеть все значки в игре

КОМАНДА -		ФИНАНСЫ -		ИНФРАСТРУКТУРА		ТРАНСФЕРНЫЙ РЫНОК -	
← → ЗНАЧИ							
Значки				Описание			
Медаль за зрелищность				Вы выиграли матч с разницей в 3 гола			
Медаль за 3-е место в лиге				Бронзовая медаль за 3-е место в чемпионате страны			
Медаль за 2-е место в лиге				Серебряная медаль за 2-е место в чемпионате страны			
Медаль за победу в лиге				Золотая медаль за победу в чемпионате страны			
Медаль за коммерцию				Клуб продал уже более 10 футболистов			
Медаль за победу в кубке				Клуб победил в кубковом соревновании			
Медаль за расширение стадиона				Стадион был расширен более чем на 10 000 мест одним разом			

К каждому из значков имеется описание

- медаль за зрелищность

вы выиграли матч с разницей в 3 гола

- медаль за 3-е место в лиге

бронзовая медаль за 3-е место в чемпионате страны

- медаль за 2-е место в лиге

серебряная медаль за 2-е место в чемпионате страны

- медаль за победу в лиге

золотая медаль за победу в чемпионате страны

- медаль за коммерцию

клуб продал уже более 10 футболистов

- медаль за расширение стадиона

стадион был расширен более чем на 10 000 мест одним разом

- медаль за победу в кубке

клуб победил в кубковом соревновании

## 4. Раздел КОМАНДА

В разделе команда представлены два раздела -ОСНОВНОЙ СОСТАВ И ТАКТИЧЕСКАЯ РАССТАНОВКА

Поз	Имя	Навыки	Оценка	Игр. Форма	Физ. Форма	Возраст	Зарплата за матч	Стоимость футболиста	Контракт
BK	Nikita Chernobrod	8.85	6.91	18	1	27	5 000 Кредитов	1 770 000 Кредитов	42
LB	Taras Molochnikov	9.15	6.92	15	1	20	5 000 Кредитов	1 830 000 Кредитов	42
CB	Matvei Bykalov	10.1	6.61	15	6	20	5 000 Кредитов	2 020 000 Кредитов	42
CB	Illarion Zabin	10.4	6.77	1	1	29	5 000 Кредитов	2 080 000 Кредитов	42
RB	Veniamin Zenkevich	9.75	7.03	17	1	26	5 000 Кредитов	1 950 000 Кредитов	42
DM	Mikhail Kargopolov	9.7	6.64	6	1	28	5 000 Кредитов	1 940 000 Кредитов	42
DM	Matvei Shyulin	10.4	6.78	9	1	23	5 000 Кредитов	2 080 000 Кредитов	42
LM	Veniamin Rezevov	7.15	6.36	4	30	21	5 000 Кредитов	1 430 000 Кредитов	42
CM	Ilya Ilyihin	10.95	6.56	3	1	22	5 000 Кредитов	2 190 000 Кредитов	42
CM	Yaroslav Shapkin	9.05	6.69	20	6	29	5 000 Кредитов	1 810 000 Кредитов	42
RM	Sergei Lavrenovitch	9.65	6.55	13	8	26	5 000 Кредитов	1 930 000 Кредитов	42
LW	Yefim Volkovich	11.15	7.05	18	1	27	5 000 Кредитов	2 230 000 Кредитов	42
AM	Iosif Botashev	11.75	6.53	7	1	23	5 000 Кредитов	2 350 000 Кредитов	42
AM	Yegor Nechepurenko	7.3	6.71	17	6	30	5 000 Кредитов	1 460 000 Кредитов	42
RW	Artur Kukulnik	13.3	6.5	26	30	25	5 000 Кредитов	2 660 000 Кредитов	41
CF	Veniamin Chudov	8.45	8.19	11	1	25	5 000 Кредитов	1 690 000 Кредитов	42
CF	Rodion Krashennnikov	8.45	6.85	1	45	22	5 000 Кредитов	1 690 000 Кредитов	42

### 4.1 Основной состав

В данном разделе представлен полный список футболистов основной команды, которые находятся в вашем распоряжении и основные характеристики каждого из них:

- Родная позиция футболиста, на которой он привык играть
- Имя и фамилия
- Средний навык
- Средняя оценка за сыгранные матчи
- Игровая форма
- Физическая форма
- Возраст
- Зарплата за матч
- Стоимость футболиста
- Контракт

Позиция	Имя	Навыки	Оценка	Игр. Форма	Физ. Форма	Возраст	Зарплата за матч	Стоимость футболиста	Контракт
LM	Veniamin Rezyev	7.15	6.36	4	30	21	5 000 Кредитов	1 430 000 Кредитов	42
AM	Yegor Nechepurenko	7.3	6.71	17	6	30	5 000 Кредитов	1 460 000 Кредитов	42
CF	Veniamin Chudov	8.45	8.19	11	1	25	5 000 Кредитов	1 690 000 Кредитов	42
CF	Rodion Krasheninnikov	8.45	6.85	1	45	22	5 000 Кредитов	1 690 000 Кредитов	42
GK	Nikita Chernoborod	8.85	6.91	18	1	27	5 000 Кредитов	1 770 000 Кредитов	42
CM	Yaroslav Shapkin	9.05	6.69	20	6	29	5 000 Кредитов	1 810 000 Кредитов	42
LB	Taras Molochnikov	9.15	6.92	15	1	20	5 000 Кредитов	1 830 000 Кредитов	42
RM	Sergei Lavrenovich	9.65	6.55	13	8	26	5 000 Кредитов	1 930 000 Кредитов	42
DM	Mikhail Kargopolcev	9.7	6.64	6	1	28	5 000 Кредитов	1 940 000 Кредитов	42
RB	Veniamin Zenkevich	9.75	7.03	17	1	26	5 000 Кредитов	1 950 000 Кредитов	42
CB	Matvei Erykalov	10.1	6.61	15	6	20	5 000 Кредитов	2 020 000 Кредитов	42
CB	Illarion Zotin	10.4	6.77	1	1	29	5 000 Кредитов	2 080 000 Кредитов	42
DM	Matvei Shyurin	10.4	6.78	9	1	23	5 000 Кредитов	2 080 000 Кредитов	42
CM	Ilya Ilijahin	10.95	6.56	3	1	22	5 000 Кредитов	2 190 000 Кредитов	42
LW	Yefim Volkovich	11.15	7.05	18	1	27	5 000 Кредитов	2 230 000 Кредитов	42
AM	Iosif Botashev	11.75	6.53	7	1	23	5 000 Кредитов	2 350 000 Кредитов	42
RW	Artur Kukulnik	13.3	6.5	26	30	25	5 000 Кредитов	2 660 000 Кредитов	41

Рассмотрим подробнее данные детали.

#### 4.1.1. Родная позиция футболиста, на которой он привык играть

У каждого футболиста есть своя специализация по позиции, которую он занимает на поле.

Бывают следующие позиции:

- GK - вратарь
- LB - левый защитник
- CB - центральный защитник
- RB - правый защитник
- DM - опорный полузащитник
- CM - центральный полузащитник
- AM - атакующий центральный полузащитник
- LM - левый полузащитник
- LW - левый атакующий полузащитник
- RM - правый полузащитник
- RW - правый атакующий полузащитник
- CF - нападающий

У каждого полевого футболиста есть родная и второстепенная позиция/специализация. (Отображение второстепенной позиции в окне футболиста ожидайте в обновлениях).

Все остальные позиции, которые не относятся к родной и второстепенной, считаются неродными.

- Участие на родной позиции даёт 100%ную эффективность футболиста в матче.
- Участие на второстепенной позиции даёт меньшую эффективность.
- Участие на неродной позиции вдвое снижает эффективность футболиста. Это не значит что он провалит игру, но играть будет гораздо слабее чем мог бы на своей родной позиции.

На данный момент понять, какая позиция у футболиста является второстепенной, можно только в тактической расстановке с помощью следующих действий:

- полностью очистить с поля состав
- поставить другого футболиста на родную позицию испытуемого
- после этого двойным щелчком мыши нажать на футболиста, чью второстепенную позицию вы

собираетесь посмотреть и он автоматически расположится на поле на своей второстепенной позиции, поскольку основная его позиция уже занята другим.

Позиция	Имя	Зеленый	Синий	Красный	Действие	
БК	Nestor Litvinov	13.15	7.18	100	16	✖ Избрать
LB	Albert Ailfanov	13.4	7.02	100	23	✖ Избрать
LB	Matvei Chernobrovuy	13.2	7.05	100	1	✖ Избрать
CB	Robert Fedosov	11.65	7.38	100	23	✖ Избрать
CB	Vsevolod Shathin	11.75	7.12	100	1	✖ Избрать
RB	Boris Blyumkin	13.15	7.08	100	5	✖ Избрать
RB	Stanislav Suvorov	14.75	7.03	98	13	✖ Избрать
DM	Stanislav Badigin	15.15	6.84	100	5	✖ Избрать
DM	Gleb Perzhanin	13.3	7.28	100	19	✖ Избрать
DM	Maxim Sakievich	13.85	6.18	100	30	✖ Избрать
DM	Veniamin Svihkin	13.2	6.58	100	23	✖ Избрать
CM	Dmitry Alparov	13.4	6.63	100	30	✖ Избрать
CM	Oleg Kozlov	14.5	6.65	100	1	✖ Избрать
LW	Pavel Arhangelskiy	14.3	6.72	100	1	✖ Избрать
LW	Oleg Vtomikov	14	6.94	100	36	✖ Избрать
AM	Marat Palangiyuk	13.6	7.24	100	7	✖ Избрать

Кроме этого, можно различать родную, второстепенную и неродную позиции по цвету футболок футболистов:

- зеленые элементы на футболке - позиция родная
- синие элементы на футболке - позиция второстепенная
- красные элементы на футболке - позиция неродная

Чем больше ваших футболистов находятся на своих привычных позициях во время матча - тем больший КПД покажет команда!

#### 4.1.2. Имя и фамилия

По умолчанию вашей команде принадлежат футболисты той страны, чемпионат которой был вами выбран. В дальнейшем нет никаких ограничений/лимитов на приобретение футболистов других стран. Лимит - это зло (с точки зрения прогресса футболистов). Поэтому ваши футболисты, не важно, какой они национальности, будут иметь одинаковые возможности на попадание в основной состав.

*(Возможность сменить ФИО футболиста ожидайте в обновлениях!)*

#### 4.1.3. Средний навык

The screenshot displays the 'Профиль' (Profile) page for a player in the game 'Football Business Manager'. The player's name is 'Litvinov Nestor'. The interface is divided into several sections:

- Skills (Игровые навыки):** A grid of 20 skills with their respective percentages. Skills with double values (e.g., 10% and 10%) are for goalkeepers, while others are for outfield players.
- Statistics (Статистика):** A table showing performance metrics like matches, goals, passes, etc.
- Non-playing skills (Неигровые навыки):** A section for attributes like physical form, motivation, and talent.

Навык	Процент
Выбор позиции	10%
Смекалка	10%
Отбор мяча (Игра ногами)	0%
Завершение (Игра руками)	0%
Игра без мяча (Организация)	0%
Креативность (Реакция)	10%
Дриблинг (Один на один)	0%
Техника	10%
Скорость (Либеро)	0%
Ускорение (Ловкость)	0%
Контроль мяча	10%
Навесы	10%
Пас	4%
Удар со штрафных	0%
Дальний удар (Парирование)	10%
Выносливость (Концентрация)	10%
Работоспособность (Прыгучесть)	4%
Мощность	7%
Игра головой (Перехваты)	0%
Лидерство	0%

Турниры	Матчи	Голы	Пасы	ЖК	КК	Средний рейтинг
Товарищеские матчи	0	0	0	0	0	0.00
Чемпионат	0	0	0	0	0	0.00
Кубок	0	0	0	0	0	0.00
Всего (кроме товарищеских)	0	0	0	0	0	0.00

Навык	Процент
Игровая форма	10%
Физическая форма	10%
Мотивация	10%
Травматичность	10%
Талант	1%

У каждого футболиста есть игровые и неигровые навыки.

Некоторые игровые навыки имеют двойную трактовку, при которой значение в скобках относится к вратарям). Те навыки, у которых нет двойной трактовки, одинаково относятся как к полевым футболистам, так и к вратарям.

Всего у футболиста 25 навыков - 20 игровых и 5 неигровых.

Каждый навык содержит в себе %ты (очки) навыка. Максимальное значение навыка - 100% (очков).

Стоимость футболиста складывается из правила "сумма очков игровых навыков, помноженная на 10 000 кредитов".

*(Различие трансферной стоимости футболиста в зависимости от его возраста ожидайте в обновлениях!)*

Список игровых навыков:

- выбор позиции
- смекалка
- отбор мяча (игра ногами)
- завершение (игра руками)
- игра без мяча (организация)
- креативность (реакция)
- дриблинг (один на один)
- техника
- скорость (либеро)
- ускорение (ловкость)
- контроль мяча
- навесы
- пас
- удар со штрафных
- дальний удар (парирование)
- выносливость (концентрация)
- работоспособность (прыгучесть)
- мощьность
- игра головой (перехваты)

- лидерство

Средний навык футболиста складывается из правила "сумма всех очков игровых навыков, делённая на количество игровых навыков"

Главным образом, основное влияние игровых навыков футболистов на качество его игры в матчах складывается именно из общего навыка. Данный элемент относится к основным критериям при сравнении возможностей команд во время матчей и напрямую влияет на итоговый результат матча.

*(Влияние каждого навыка на игру футболиста ожидайте в обновлениях)*

Неигровые навыки:

- игровая форма
- физическая форма
- мотивация
- травматичность
- талант

Игровая форма падает/растёт в зависимости от того, играет ли ваш футболист в матчах. То же самое можно сказать про физическую форму. Но с одной оговоркой - развитие данных навыков - палка о двух концах.

Оба навыка важны. Но если футболист не играет в матче - у него возрастает физическая форма, но падает игровая. А если футболист играет в матче - всё происходит с точностью наоборот. Поэтому развить одинаково хорошо и физическую и игровую форму у всех команды только через участие в матчах у вас не получится. Для большего прогресса в этих компонентах команде обязательно потребуются тренировки.

Развитие такого навыка как мотивация важно прежде всего для двух нужд - продления контрактов и более самоотверженной игры в матчах. Если футболист замотивирован по максимуму - ему и играть легче и раскрепощённость во время матча тоже на высшем уровне. Это непременно сказывается на качестве его игры. Да и контракт продлить с таким футболистом гораздо легче. Мотивацию развивать следует через тренировки, а также почаще выпускать футболиста в основном составе на матчи. Также при успешном подписании нового контракта мотивация футболиста возрастает.

Навык травматичности влияет на частотность получения футболистами травм. Это единственный навык - который при своём росте не помогает а только вредит футболисту. Чем выше этот навык - тем выше риск получить травму. Но травматичность - не единственный фактор, который влияет на травмы. В игре всегда идёт совокупный подсчет травматичности, состояния футбольного поля, усталости, грубости соперника, физической формы и удачи. Все эти факторы влияют на шанс получить травму.

Функции игры, которые могут помочь с уменьшением навыка травматичности - постройка таких объектов инфраструктуры как медпункт при стадионе, больница и медицинский центр. Благодаря этим постройкам вы сможете каждый сезон снижать показатель травматичности футболистов, а также выстроить процесс восстановления после травм гораздо быстрее.

Талант футболиста также влияет на качество игры футболиста в матчах, но даётся ему по наследству, а следовательно, вырасти никогда не может.

Не каждый одаренный талантом футболист может сделать себе хорошую карьеру, но если "все звёзды" (наличие и таланта, мотивации, формы и навыков) сойдутся - при прочих равных навыках более талантливый футболист имеет небольшое преимущество.

#### **4.1.4. Средняя оценка за сыгранные матчи**

Средняя оценка складывается из всех проведённых футболистом матчей в сезоне - как товарищеских, так и матчей лиги и кубков. Чем выше оценка - тем больше у вас понимание, что футболист действительно выкладывается на играх по максимуму.

Возможные оценки, которые может получить футболист в матчах - от 1 до 10.

10 - максимальный балл, который говорит о том, что футболист феерически провел матч! Как правило, именно футболист с такой оценкой становится игроком матча и попадает в сборную тура.  
1 - футболист матч провалил. Данная оценка показывает, что он совершенно не справился со своими обязанностями.

Все матчи начинаются с оценки 6,5 у футболистов обеих команд. И качество игры каждого оценивается индивидуально. Не обязательно забивать голы и отдавать голевые передачи для того, чтобы иметь высокие оценки. Некоторые футболисты являются системообразующими и чаще своих коллег дают точные пасы. Другие, словно бульдоги, выгрызают у своих соперников мячи. Такие ребята высоко ценятся, ведь они таскают рояль. И даже самые лучшие нападающие не смогут делать игру в одиночку без таких вот помощников.

#### **4.1.5. Игровая форма**

Повторимся, что футболисты со слабой игровой формой могут провалить матч, даже если они сильнее оппонентов по игровым навыкам.

#### **4.1.6. Физическая форма**

Также повторимся, что футболисты со слабой физической формой тоже могут провалить матч, даже если они сильнее оппонентов по игровым навыкам.

А лучше всего, чтобы и физическая и игровая форма были на уровне не менее 80%, тогда команда при определённой удачливости будет готова достойно противостоять любому сопернику!

#### **4.1.7. Возраст**

Минимальный возраст футболистов в игре - 10 лет (самые молодые юниоры)

Максимальный возраст - 35 лет. Все футболисты, достигшие 35 лет, удаляются из игры, завершая карьеру.

*(Ожидайте внедрение деградации навыков возрастных футболистов в обновлениях).*

#### **4.1.8. Зарплата за матч**

Каждый футболист команды, будь то юниор или взрослый футболист основного состава, имеет зарплату. Начисляется зарплата футболисту за каждый проведённый официальный матч. Товарищеские матчи в расчёт не идут.

Заработная плата футболиста состоит из таких аспектов, как:

- гонорар, который получает футболист в качестве одноразового бонуса
- зарплата за матч, которую вам предстоит платить в течение всего срока контракта
- бонус за гол, начисляемый за забитые голы в ворота соперников
- длительность контракта (матчей), минимум 20, максимум 100 матчей.

#### **4.1.9. Стоимость футболиста**

Стоимость футболиста – это его рыночная цена. Вы вправе продать своего футболиста за 50% его стоимости, либо приобрести футболиста другой команды, как за его стоимость, так и за большую сумму.

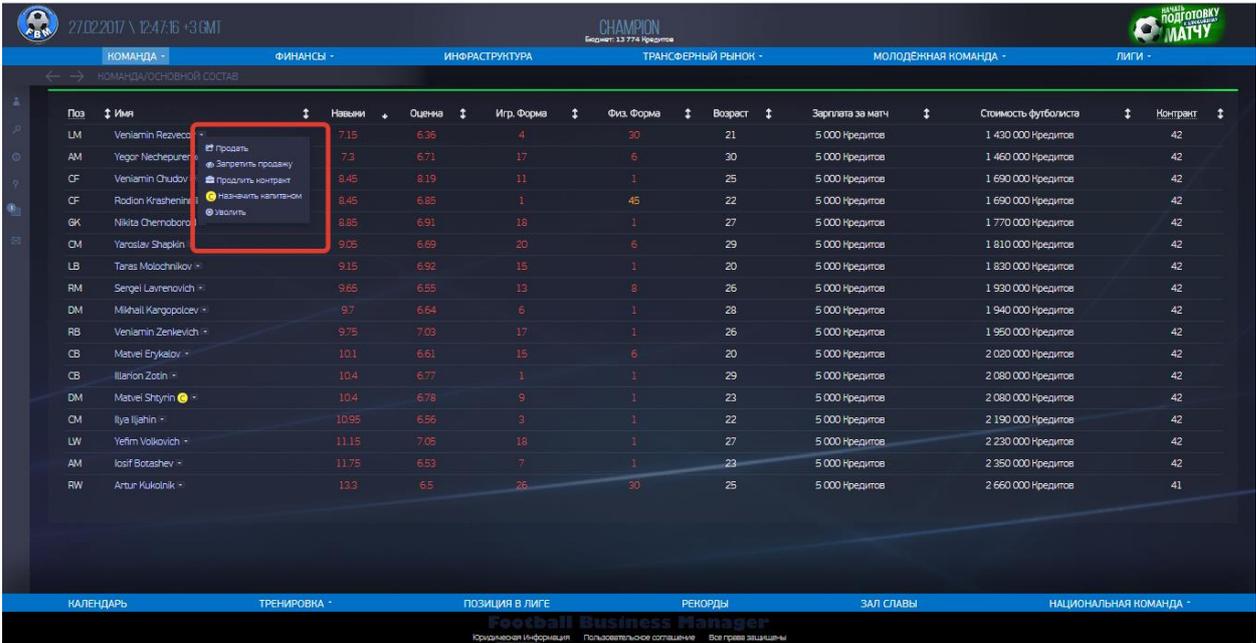
#### **4.1.10. Контракт**

Следите за контрактами ваших футболистов. Когда у футболиста остаётся менее 50 матчей до окончания контракта, у вас есть возможность его продлить.

При покупке нового игрока вы можете предложить ему контракт длительностью от 20 до 100 матчей.

Действующим же футболистам вашей команды вы можете предложить контракт от 20 до 200 матчей.

После истечения контракта футболист покидает расположение команды и переходит на трансферный рынок в качестве свободного от обязательств игрока - <https://play.my-fbm.com/?page=transfermarket>



The screenshot shows the 'КОМАНДА/ОСНОВНОЙ СОСТАВ' (Team/Main Squad) screen in Football Business Manager. A table lists players with columns for Position, Name, Skills, Rating, Game Form, Physical Form, Age, Salary per match, Player Value, and Contract. A context menu is open over the player Veniamin Rezecc, showing options: 'Продать' (Sell), 'Запретить продажу' (Prohibit sale), 'Продлить контракт' (Extend contract), 'Назначить капитаном' (Nominate as captain), and 'Уволить' (Dismiss).

Поз	Имя	Навыки	Оценка	Игр. Форма	Физ. Форма	Возраст	Зарплата за матч	Стоимость футболиста	Контракт
LM	Veniamin Rezecc	7.15	6.36	4	30	21	5 000 Кредитов	1 430 000 Кредитов	42
AM	Yegor Nechepuren	7.3	6.71	17	6	30	5 000 Кредитов	1 460 000 Кредитов	42
CF	Veniamin Chudov	8.45	8.19	11	1	25	5 000 Кредитов	1 690 000 Кредитов	42
CF	Rodion Krashenin	8.45	6.85	1	45	22	5 000 Кредитов	1 690 000 Кредитов	42
БК	Nikita Chernobor	8.85	6.91	18	1	27	5 000 Кредитов	1 770 000 Кредитов	42
CM	Yaroslav Shapkin	9.05	6.69	20	6	29	5 000 Кредитов	1 810 000 Кредитов	42
LB	Taras Molochnikov	9.15	6.92	15	1	20	5 000 Кредитов	1 830 000 Кредитов	42
RM	Sergel Lavrenovich	9.65	6.55	13	8	26	5 000 Кредитов	1 930 000 Кредитов	42
DM	Mikhail Karapolcev	9.7	6.64	6	1	28	5 000 Кредитов	1 940 000 Кредитов	42
RB	Veniamin Zenkevich	9.75	7.03	17	1	26	5 000 Кредитов	1 950 000 Кредитов	42
CB	Matvei Erykaev	10.1	6.61	15	6	20	5 000 Кредитов	2 020 000 Кредитов	42
CB	Illarion Zotin	10.4	6.77	1	1	29	5 000 Кредитов	2 080 000 Кредитов	42
DM	Matvei Shayrin	10.4	6.78	9	1	23	5 000 Кредитов	2 080 000 Кредитов	42
CM	Ilya Ilyahin	10.95	6.56	3	1	22	5 000 Кредитов	2 190 000 Кредитов	42
LW	Yefim Volkovich	11.15	7.05	18	1	27	5 000 Кредитов	2 230 000 Кредитов	42
AM	Iosif Botashev	11.75	6.53	7	1	23	5 000 Кредитов	2 350 000 Кредитов	42
RW	Artur Kukolnik	13.3	6.5	26	30	25	5 000 Кредитов	2 660 000 Кредитов	41

У вас, как управляющего клубом, есть определенный функционал действий над вашими футболистами. Каждого игрока можно:

- продать,
- запретить продажу, поставив в статус НЕ ПРОДАЁТСЯ
- продлить контракт,
- сделать капитаном, что может повлиять на исход матчей, где ваша команда проигрывает в счете. Капитан благодаря своим лидерским качествам способен поднять боевой дух команде и помочь выцарапать ничью, или даже победу! Чем выше у вашего капитана навык лидерства – тем большее влияние он имеет на команду в подобных случаях.
- уволить из команды (заплатив отступные в размере 10-ти зарплат за матч).

Также в разделе Команда вы можете посмотреть любые данные о каждом из ваших игроков:

- профиль игрока с навыками и статистикой, а также кнопкой действия,
- количество сыгранных матчей, голов, голевых пасов, жёлтых и красных карточек.
- узнать трансферную стоимость, срок истечения контракта, зарплату за матч, бонус за гол. - - посмотреть его трансферную историю.

**Профиль** | Статистика | Контракт | Состояние | История

Выбор позиции	59%	Контроль мяча	18%
Оценка	136	Навесы	11%
Отбор мяча (Игра ногами)	16%	Пас	36%
Завершение (Игра руками)	6%	Удар со штрафных	6%
Игра без мяча (Организация)	14%	Дальний удар (Парирование)	2%
Креативность (Реакция)	5%	Выносливость (Концентрация)	7%
Дриблинг (Один на один)	3%	Работоспособность (Триггерность)	17%
Техника	1%	Мощность	1%
Скорость (Либеро)	5%	Игра головой (Передача)	32%
Ускорение (Ловкость)	5%	Лидерство	1%

Турниры	Матчи	Голы	Пасы	ЖК	КК	Средний рейтинг
Товарищеские матчи	0	0	0	0	0	0,00
Чемпионат	14	0	0	0	0	6,36
Кубок	0	0	0	0	0	0,00
Всего (кроме товарищеских)	14	0	0	0	0	6,36

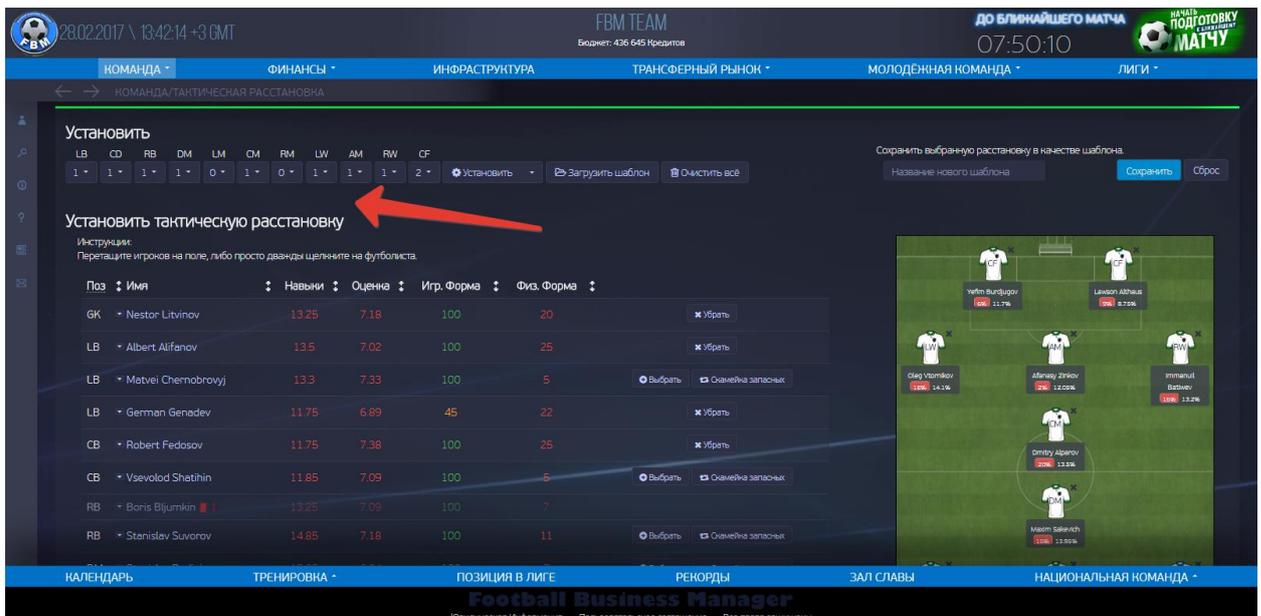
## 4.2. Тактическая расстановка

Вы сможете определять состав команды на матчи и устанавливать различную тактику на игру. Данный функционал необходимо настраивать в подразделе ТАКТИЧЕСКАЯ РАССТАНОВКА.

Поз	Имя	Навыки	Оценка	Игр. Форма	Физ. Форма	Возраст	Зарплата за матч	Стоимость футболиста	Контракт
GK	Nestor Litvinov	13,25	7,18	100	19	28	5 500 Кредитов	2 650 000 Кредитов	65
LB	Albert Alifanov	13,5	7,02	100	24	25	6 000 Кредитов	2 700 000 Кредитов	76
LB	Matvei Chemobrovj	13,3	7,33	100	4	31	5 500 Кредитов	2 660 000 Кредитов	74
LB	German Genadev	11,75	6,89	43	21	23	8 000 Кредитов	2 350 000 Кредитов	75
CB	Robert Fedosov	11,75	7,38	100	24	30	5 500 Кредитов	2 350 000 Кредитов	58
CB	Vsevolod Shathin	11,85	7,09	100	4	23	5 000 Кредитов	2 370 000 Кредитов	42
RB	Boris Bljumkin	13,25	7,09	100	6	23	6 000 Кредитов	2 650 000 Кредитов	76
RB	Stanislav Suvorov	14,85	7,18	100	10	28	8 000 Кредитов	2 970 000 Кредитов	81
DM	Stanislav Badigin	15,25	6,84	100	6	26	5 500 Кредитов	3 050 000 Кредитов	81
DM	Gleb Pershanin	13,4	7,65	100	8	26	5 500 Кредитов	2 680 000 Кредитов	74
DM	Maxim Sakevich	13,95	6,18	100	31	28	6 200 Кредитов	2 790 000 Кредитов	74
DM	Veniamin Svinkin	13,3	6,58	100	24	24	5 500 Кредитов	2 660 000 Кредитов	74
CM	Dmitry Alperov	13,5	6,63	100	31	22	5 500 Кредитов	2 700 000 Кредитов	65
CM	Oleg Kolokolov	14,6	6,64	100	4	23	7 000 Кредитов	2 920 000 Кредитов	72
LW	Pavel Arhangel'skij	14,4	6,78	100	4	31	6 000 Кредитов	2 880 000 Кредитов	72
LW	Oleg Vtomikov	14,1	6,94	100	37	24	6 000 Кредитов	2 820 000 Кредитов	72

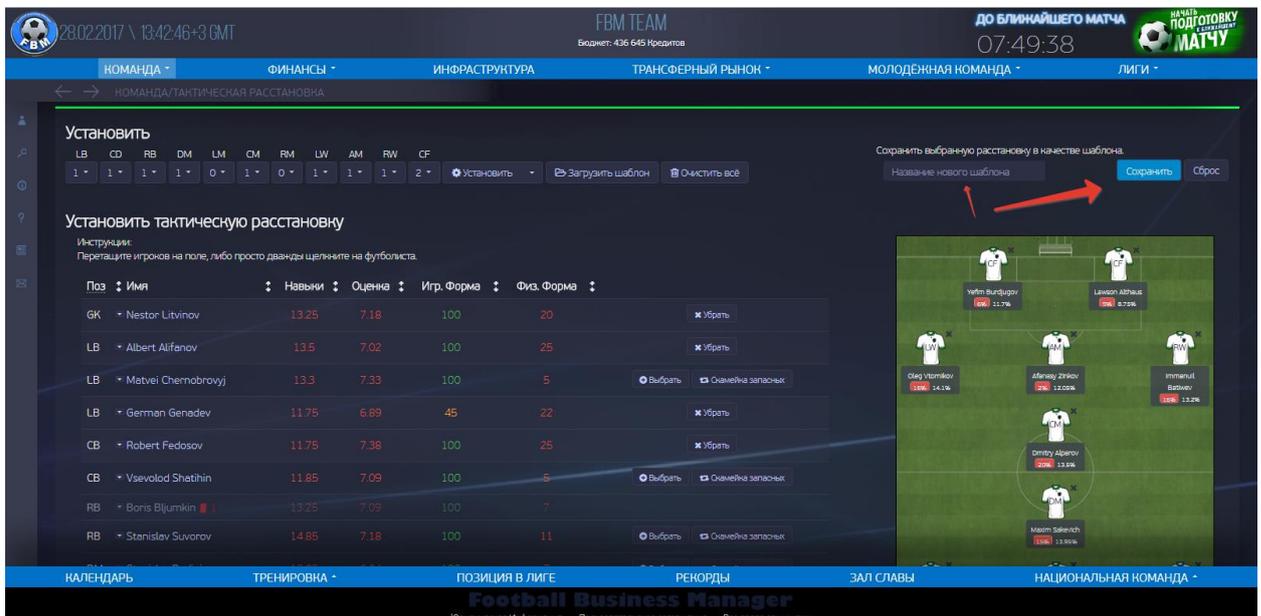
Тактическая расстановка делится на два основных вида деятельности – расстановку с выставлением состава и настройку командных действий.

### 4.2.1. Расстановка с выставлением состава



Желаемую расстановку следует делать вручную, расставив в верхнем меню количество футболистов на каждом участке поля.

Расставить футболистов по позициям на самом поле поможет "ленивая" кнопка УСТАНОВИТЬ, где вам предложено будет выбрать самых свежих, либо самых сильных игроков которые оптимально подходят под выбранную вами тактику. Но ручной выбор при вашем личном участии возможно будет всё же более оптимальным. Поэтому вы также можете самостоятельно "по кирпичикам" разместить футболистов на поле двойным кликом по пространству футболиста, либо кнопкой ВЫБРАТЬ, либо методом "перетягивания" футболиста на поле.



Вы можете составить несколько расстановок, написав название вашего шаблона в поле НАЗВАНИЕ НОВОГО ШАБЛОНА и сохранить их, нажав на соответствующую кнопку СОХРАНИТЬ. Также вы можете играть с одним шаблоном. В этом случае придумывать название шаблона нет необходимости. Достаточно просто сохранить последние изменения.

#### 4.2.2. Настройка командных действий

После того, как вы разобрались с расстановкой, основным составом и скамейкой запасных, вы можете настроить более детальные тактические установки для своей команды, например:

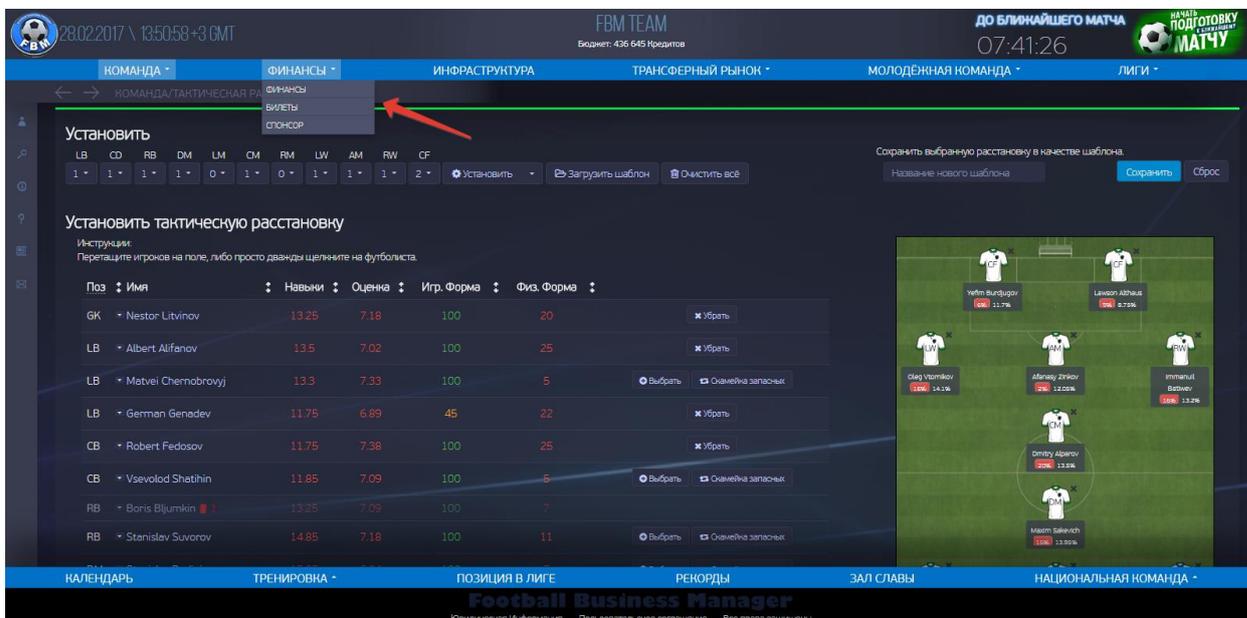
- назначить ответственного за свободные (штрафные) удары
- установить капитана
- выбрать акцентирование по склонности к атакующим действиям
- определить стиль игры команды (глубокая защита, оборона на контратаках, обычный стиль, атакующий и стиль “сломя голову вперёд”)
- пасы (короткий, средний, либо длинный)
- отбор мяча (лёгкий, нормальный или агрессивный)
- прессинг (лёгкий, нормальный или агрессивный)
- креативность (консервативную, комбинированную, чистую импровизацию)
- ширину игры команды (узко, смешанным стилем или широким стилем)
- стиль навесов (прострелами, смешанным стилем, либо навесами по верху)
- скорость действий (тянуть время, нормальную скорость, либо спешку)
- действия в атаке (бить с любых дистанций, использовать смешанный стиль или использовать тики-таку)

Каждый нюанс способен склонить чашу весов как в вашу сторону. Так и в сторону вашего соперника. Поэтому лишний раз подумайте, прежде чем менять то, что есть.

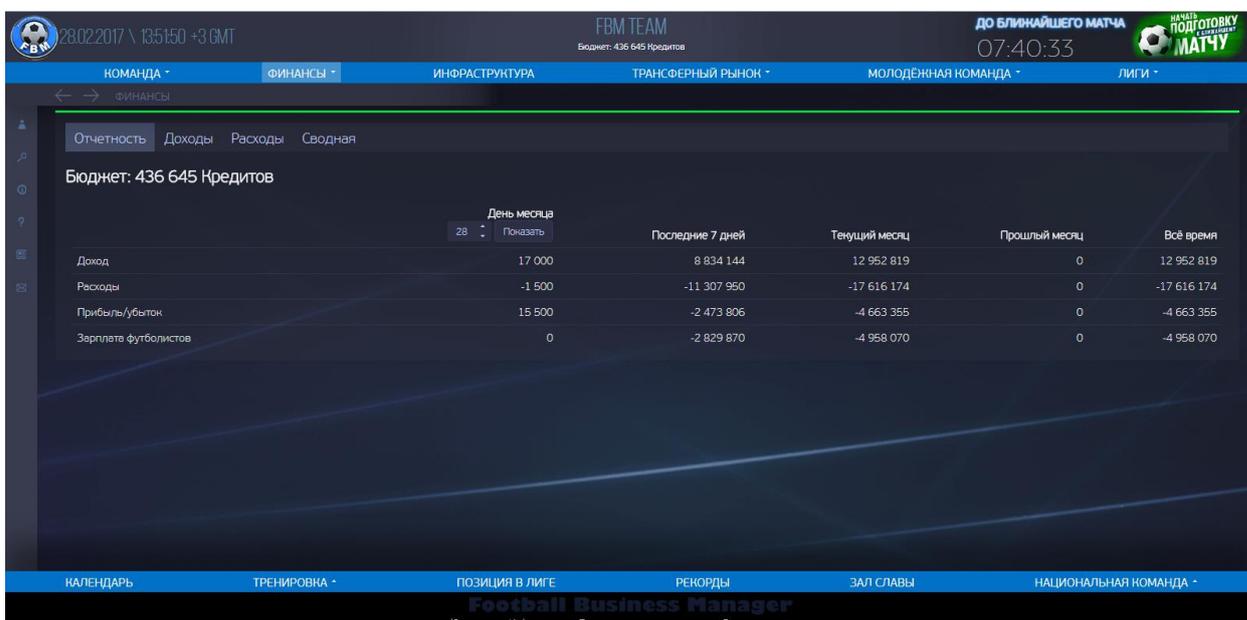
## 5. Раздел ФИНАНСЫ

Раздел ФИНАНСЫ делятся на три подраздела:

- ФИНАНСЫ
- БИЛЕТЫ
- СПОНСОР



### 5.1. Финансы



Финансы клуба состоят из нескольких подглав:

- Отчетность
- Доходы
- Расходы
- Сводная

### 5.1.1.

Отчетность включает в себя такие ключевые моменты как общий доход, расход, соотношение прибыли и убытков и зарплату футболистов.

У вас есть возможность видеть информационные сводки по конкретной дате, а также за определенные периоды времени.

### 5.1.2.

	День месяца 28	Последние 7 дней	Текущий месяц	Прошлый месяц	Всё время
Вознаграждение за принятие заявки товарищеского матча	2 000	4 500	4 520	0	4 520
???Проведение на вашем стадионе Рок-концерта???	15 000	15 000	15 000	0	15 000
???Федеральная программа поддержки молодежи???	0	250 000	250 000	0	250 000
Комиссия за трансфер игрока	0	2 400 000	2 400 000	0	2 400 000
???Вам удалось вернуть часть налогов благодаря грамотной бухгалтерии???	0	25 000	25 000	0	25 000
Спонсорские выплаты	0	4 350 000	7 110 000	0	7 110 000
Доходы с инфраструктуры	0	177 500	195 000	0	195 000
Продажи билетов	0	1 612 144	1 893 299	0	1 893 299
???Администрация края выделила вашему клубу дотацию за развитие спорта в регионе???	0	0	50 000	0	50 000
Стоимость трансфера для юниора	0	0	10 000	0	10 000
Конвертация инвестиций	0	0	1 000 000	0	1 000 000

Подраздел ДОХОДЫ дают подробную информацию о статьях доходов вашего клуба. В самом начале таких пунктов немного. Но со временем по мере развития вашего клуба в данном подразделе будет появляться всё больше различных источников поступления средств.

Вся информация о вашей прибыли за различные промежутки времени (конкретный игровой день, последние 7 дней, текущий месяц, прошлый месяц и всё время).

#### Виды доходов в игре:

1. Доходы с призовых за участие и победы в кубковых соревнованиях
2. Доходы с инфраструктуры (прибыль от построенных вами объектов инфраструктуры)
3. Продажа билетов (прибыль от продажи билетов на домашние матчи вашей команды)
4. Спонсорские выплаты (бонусы от спонсора, с которым вы заключили контракт)
5. Продажа ваших футболистов (прибыль от продажи вашего игрока)
6. Продажа ваших юниоров (прибыль от продажи игроков молодёжной команды)
7. Арендная плата за футболиста (прибыль за вашего игрока, находящегося в аренде у другого пользователя)
8. Вознаграждение за принятие заявки товарищеского матча
9. Случайные события в игре, которые периодически происходят с вашим клубом:
  - Продажа прав на трансляцию ваших матчей местному телеканалу
  - Проведение на вашем стадионе Рок-концерта
  - Вам удалось вернуть часть налогов благодаря грамотной бухгалтерии
  - Дотация на развитие спорта в регионе от администрации
10. Призы и бонусы, полученные от создателей игры, такие как:
  - прибыль с реферальной программы
  - бонусы за репосты, помощь с модерацией на форуме и официальных группах в соцсетях
  - поощрительные бонусы от создателей в случае непредвиденных или форс-мажорных обстоятельств, которые могли отразиться на вашем клубе в игре

### 5.1.3.

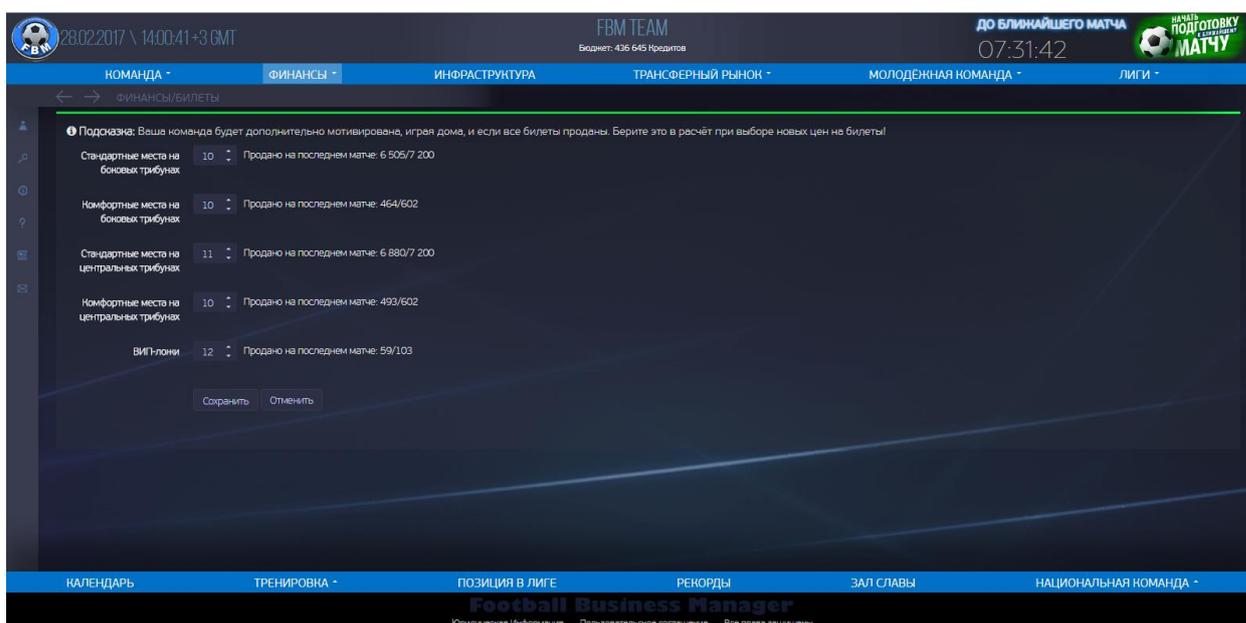
Расходы, аналогично подразделу доходов, дают вам понять, сколько финансов тратится на определенные нужды. Вы можете просматривать и сравнивать ваши убытки и прибыли, анализировать дальнейший ход событий и понимать, стоит ли подсократить расходы, либо увеличить инвестиции в клуб.

Показывают сколько финансов вы тратите за различные промежутки времени (конкретный игровой день, последние 7 дней, текущий месяц, прошлый месяц и всё время).

#### Виды расходов в игре:

1. Плата за бронированные тренировки
2. Вознаграждение за принятие заявки товарищеского матча
3. Техническое обслуживание стадиона
4. Расходы с инфраструктуры
5. Зарплата футболистов и juniоров
6. Улучшение стадиона
7. Строительство объектов
8. Плата за сборы в тренировочном лагере
9. Тренировки
9. Плата за скаутинг игрока молодёжной команды
10. Платежи гонорара
11. Компенсация от потери работы футболистов (за их увольнение)

## 5.2. Билеты

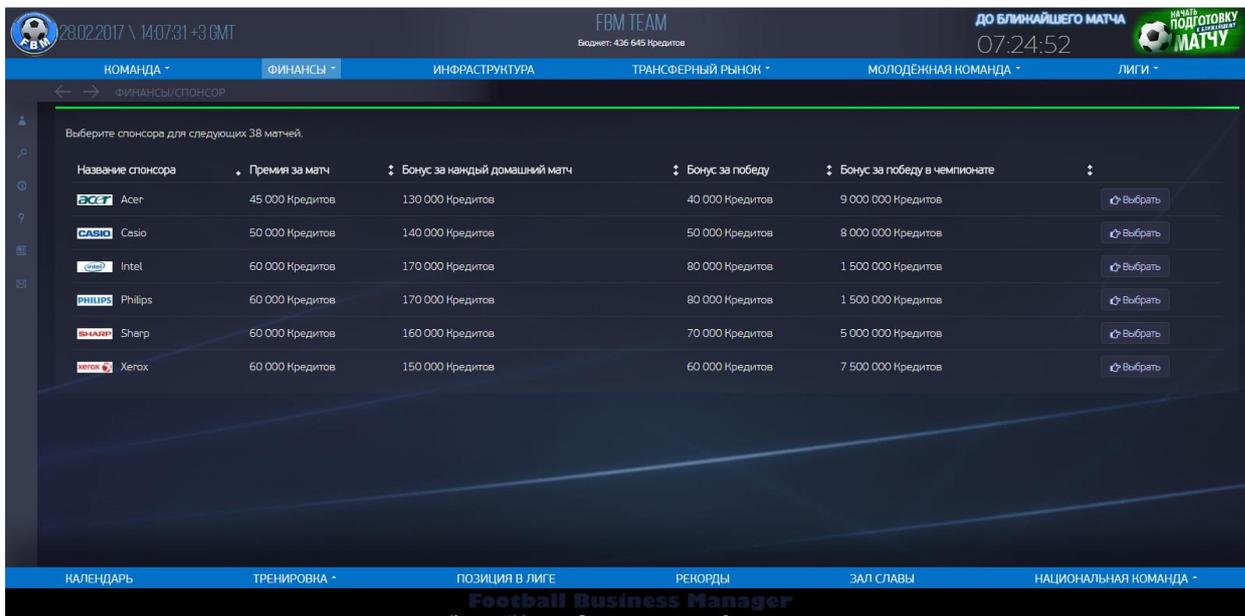


Вданнойподглаве вы можете регулировать цены на билеты, распространяемые на домашние матчи вашей команды.

Продажа билетов - одна из главных статей доходности вашего футбольного хозяйства. Если команда играет хорошо, популярность среди фанатов на высоком уровне и цены на билеты урегулированы разумно - вы сможете собирать на домашних матчах аншлаги, что непременно отразится на мотивации вашей команды во время матчей, а также финансовом благополучии клуба!

Также стоит отметить, что посещаемость традиционно зависит и от того, насколько команда успешна в принципе и в каком по силе дивизионе она находится. Чем ниже дивизион - тем меньше изначальный спрос болельщиков и он никогда не будет максимальным, пока ваша команда остается в низших дивизионах. Даже если вы будете отдавать билеты даром.

### 5.3. Спонсор



Ни один клуб в футбольном мире не способен существовать без спонсорской поддержки. Ежедневные затраты на различные нужды будут для вас непосильными и губительными для клуба, если у команды нет своего спонсора.

Чем выше дивизион, где играет ваша команда и чем выше ваша позиция в нём - тем больше спонсоров захочет заключить с вами взаимовыгодную сделку. Вы решаете репутационные задачи спонсора, а он решает задачи ваши - финансовые.

В каждом дивизионе предусмотрено по 20 спонсоров. Основные условия в соглашении со спонсором:

- премия за матч
- премия за домашний матч
- премия за победу
- премия за победу в чемпионате

Каждый спонсор по-своему интересен. Чем меньше он готов платить в течение сезона, тем большую награду он готов вручить вашему клубу за результат! Так что мыслите стратегически - какие у вас планы на сезон... Победитель ведь будет только один, а жить как-то надо.

Спонсорские премии начисляются после каждого проведённого вашей командой матча чемпионата страны. За товарищеские матчи и кубковые турниры спонсорские премии не начисляются.

## 6. Раздел ИНФРАСТРУКТУРА

Футбольный онлайн менеджер FBM предлагает разнообразную систему управления инфраструктурой команды.

Объект	Расходы на матч	Стоимость
Автостоянка	400	100 000
Автостоянка (подземная)	800	1 000 000
Академия (молодежная)	1 000	100 000
Бассейн	1 000	150 000
Детская площадка	100	10 000
Кафе по городу (+3 кафе)	3 000	120 000
Кафе при стадионе	1 000	20 000
Магазин атрибутики при стадионе (1 магазин)	1 000	20 000
Магазины атрибутики по городу (+3 магазина)	3 000	120 000
Медицинский отдел при стадионе	250	20 000
Офис при стадионе	200	30 000
Ресторан при стадионе	2 500	150 000
Сауна	150	20 000
Тренировочный зал	300	30 000

Инфраструктура подразделяется на три главы:

- Инфраструктура
- Стадион
- Построить новый объект

### 6.1. Инфраструктура

В данной главе находятся те объекты, которые уже построены, либо те, которые находятся в состоянии строительства (они отмечаются красным фоном).

Инфраструктура клуба - это ваш актив, куда требуется вкладываться, чтобы в будущем пожинать плоды своей финансовой деятельности.

Грамотно спланированные расходы на покупку инфраструктурных объектов дадут вашей команде:

- дополнительный доход после матчей
- увеличенную посещаемость домашних матчей
- ускоренное восстановление физической и игровой формы футболистов
- более быстрое восстановление после травм и многое другое....

Каждый объект инфраструктуры требует расходов на постройку и расходов на обслуживание. При этом постройка любого объекта инфраструктуры определённым образом влияет на общую популярность вашего клуба в футбольном сообществе.

### 6.2. Стадион

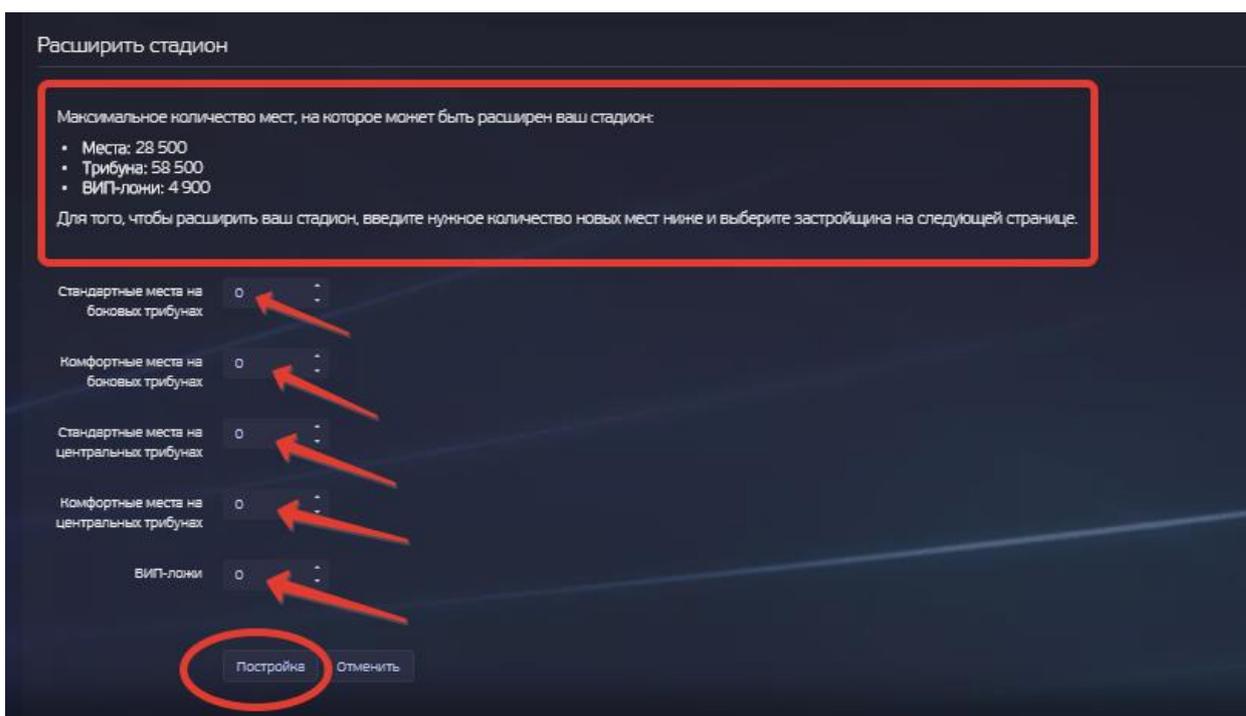
#### 6.2.1. Название стадиона

Название стадиона, на котором играет ваша команда. Это название при желании можно поменять. Для этого нужно написать в нашу группу, в раздел Смена названия клуба [https://vk.com/topic-46239240\\_34795932](https://vk.com/topic-46239240_34795932), либо в службу поддержки на почту [info@my-fbm.com](mailto:info@my-fbm.com)



### 6.2.2. Вместительность

Под вместительностью понимается максимальное количество мест для болельщиков на домашних матчах вашей команды. Соответственно, это и максимальное количество билетов, которое вы можете продать на домашние матчи. Вместимость стадиона можно увеличить методом расширения стадиона с помощью услуг застройщиков.



В расширении стадиона вы видите, до каких размеров можно увеличить стадион. Указываете необходимое количество мест и нажимаете ПОСТРОЙКА. При этом должно соблюдаться минимальное количество не менее 1 места на каждую трибуну, иначе постройка будет невозможна.

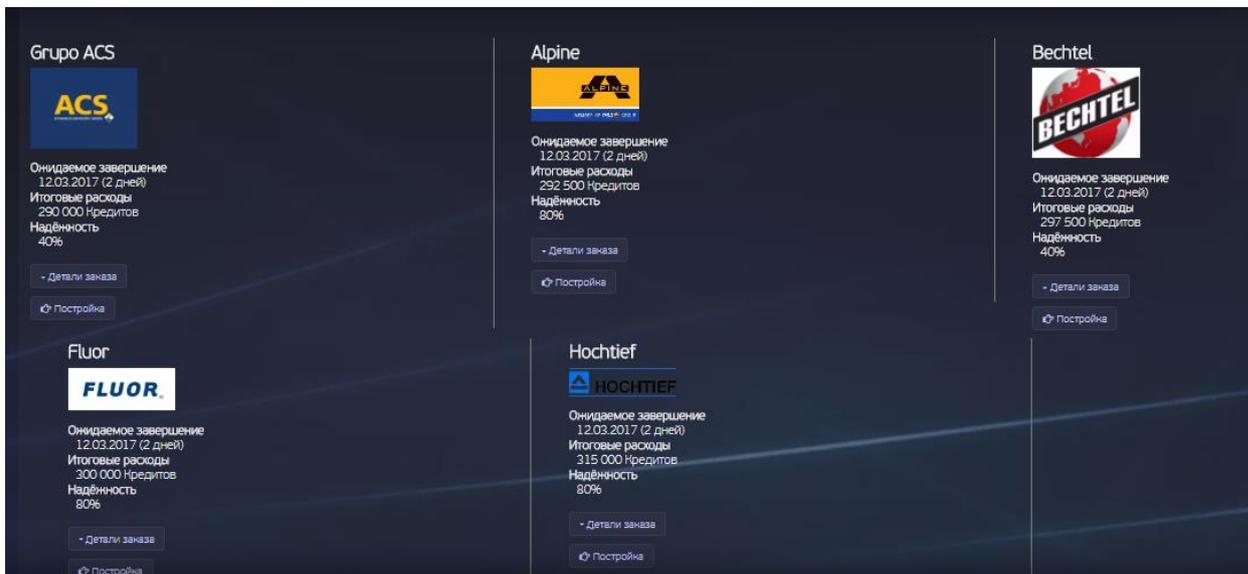
Максимальная вместимость обеих центральных трибун – 60 000 человек

Максимальная вместимость обеих боковых трибун – 30 000 человек

Максимальная вместимость вип-лож – 5 000 человек.

Тем самым, максимальная вместимость стадиона в FBM – 95 000 мест.

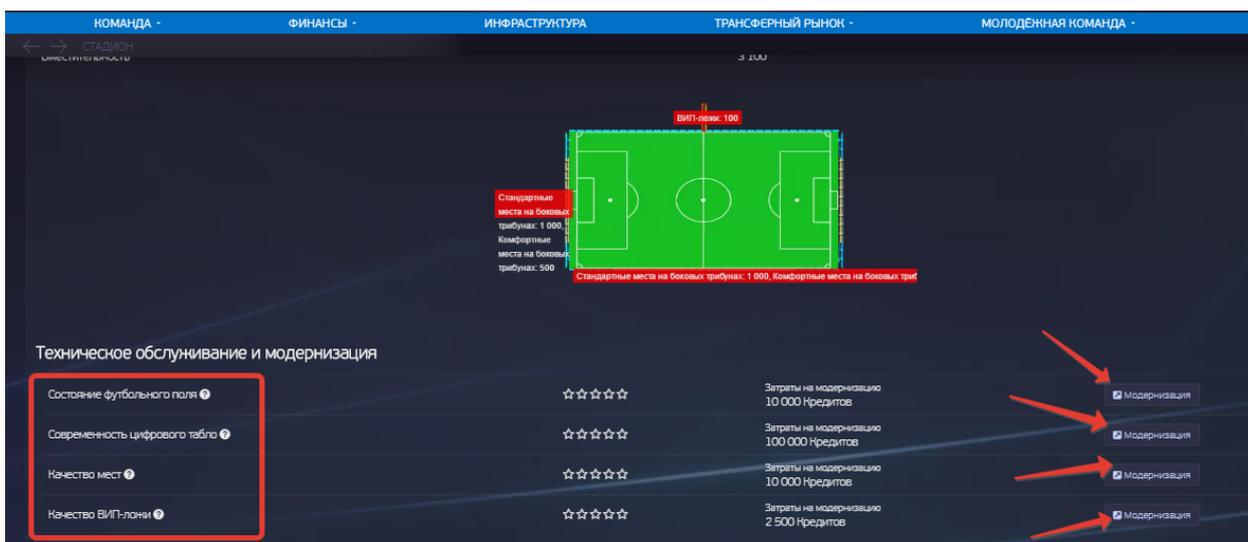
Правка наименования трибун, названия которых не корректно названы (боковые названы словом МЕСТА и центральные названы словом ТРИБУНА) будет сделана в ближайших обновлениях.



Вам на выбор предоставляются компании – застройщики, которые отличаются друг от друга рядом критериев:

- дата завершения постройки (количество дней на постройку)
- итоговые расходы за свои услуги (сумма кредитов на постройку)
- надёжность компании (измеряется в процентах, вероятность того, что компания уложится в срок)
- возможности застройщика (чем больше вместимость стадиона, тем меньше застройщиков готовы взяться за его расширение).

### 6.2.3. Техническое обслуживание и модернизация стадиона



- Состояние футбольного поля влияет на качество игры вашей команды на домашних матчах.
- Современность цифрового табло влияет на продажу билетов
- Качество мест влияет на продажу билетов на комфортные места центральных и боковых трибун
- Качество ВИП-ложи влияет на продажу билетов на ВИП места

Влияние качества состояния футбольного поля: 10% (ухудшение игровых навыков футболистов собственной команды в домашних матчах для каждого уровня ниже 5)

Влияние цифрового табло – 5% (увеличение количества продаваемых билетов на домашних матчах в процентном соотношении для каждого уровня)

Влияние качества мест – 5% (снижение количества продаваемых билетов на домашних матчах в процентном соотношении для каждого уровня ниже 5)

Влияние ВИП-ложи – 5% (снижение количества продаваемых билетов на домашних матчах в процентном соотношении для каждого уровня ниже 5).

За каждый вид модернизации предусмотрена определенная плата. Периодически требуется обновление (техническое обслуживание) данных элементов. Периодичность:

- Интервал расписания по тех. обслуживанию состояния футбольного поля – 10 домашних матчей
- Интервал расписания по тех. обслуживанию цифрового табло – 30 домашних матчей
- Интервал расписания по тех. обслуживанию мест – 20 домашних матчей
- Интервал расписания по тех. обслуживанию ВИП-ложи – 10 домашних матчей

Затраты на тех. обслуживание состояния футбольного поля – 10 000 кредитов

Стоимость тех. обслуживания цифрового табло – 30 000 кредитов

Стоимость тех. обслуживания мест (за место) – 10 кредитов

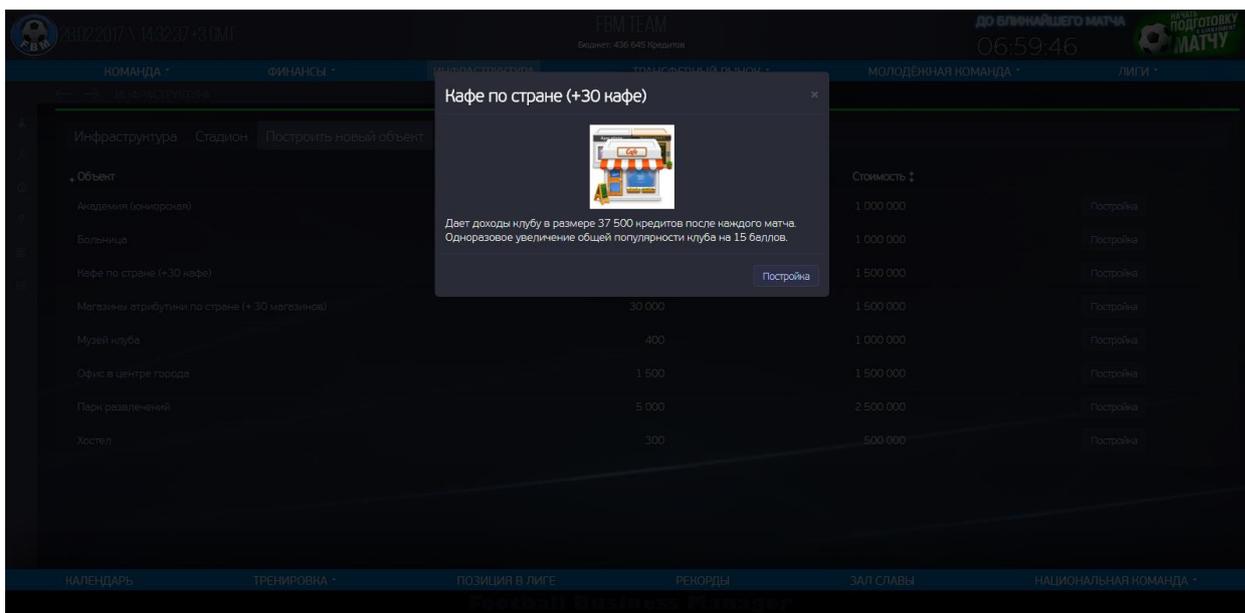
Стоимость тех. обслуживания ВИП-ложи (за место) – 20 кредитов

Тех. обслуживание требует дополнительных расходов за каждый уровень – 5% (Совокупное дополнение к расходам на техническое обслуживание за каждый уровень. Пример: 5% означает добавление 20%, когда строительный уровень 5

### 6.3. Построить новый объект

Объект	Расходы на матч	Стоимость	Постройка
Академия (юниорская)	1 000	1 000 000	Постройка
Больница	2 000	1 000 000	Постройка
Кафе по стране (+30 кафе)	30 000	1 500 000	Постройка
Магазины атрибутики по стране (+30 магазинов)	30 000	1 500 000	Постройка
Музей клуба	400	1 000 000	Постройка
Офис в центре города	1 500	1 500 000	Постройка
Парк развлечений	5 000	2 500 000	Постройка
Хостел	300	500 000	Постройка

В данной главе показываются только те объекты, которые ещё вами не построены. У вас есть возможность нажать на название объекта и ознакомиться с его описанием.



Также вы можете увидеть стоимость постройки объекта и стоимость его обслуживания.

Список всех объектов инфраструктуры и их влияние:

#### 6.3.1. Молодёжная академия

От уровня молодёжной академии зависит качество обучения юниоров. Чем он выше – тем больше шанс отыскать и подготовить для основной команды наиболее талантливых и боевитых воспитанников.

Эффекты и условия:

- плюс 1 к каждому навыку юниора одноразово при моменте его разведки.
- одноразовое увеличение общей популярности клуба на 10 баллов.
- время постройки 4 дня.
- расходы на домашний матч (обслуживание) 1000 кредитов.
- стоимость 100 000 кредитов

#### 6.3.2. Юниорская академия

Эффекты и условия:

- плюс 1 к каждому навыку юниора после окончания сезона
- одноразовое увеличение общей популярности клуба на 8 баллов
- время постройки 3 дня
- расходы на домашний матч 1000 кредитов
- стоимость 1 000 000 кредитов

#### 6.3.3. Школьная академия

Эффекты и условия:

- плюс 1 к каждому навыку юниора одноразово при моменте его разведки
- одноразовое увеличение общей популярности клуба на 6 баллов
- время постройки 3 дня
- расходы на домашний матч 1000 кредитов
- стоимость 200 000 кредитов

#### 6.3.4. Медицинский отдел при стадионе

Эффекты и условия:

- увеличенная на 50% скорость восстановления после травм
- одноразовое увеличение общей популярности клуба на 1 балл

- время постройки 2 дня
- расходы на домашний матч 250 кредитов
- стоимость 20 000 кредитов

#### 6.3.5. Больница

При наличии больницы ваши травмированные футболисты получают более квалифицированное лечение, что, конечно же, влияет на сроки их восстановления.

Эффекты и условия:

- уменьшение навыка травматичности после каждого сезона на 1 единицу
- одноразовое увеличение общей популярности клуба на 25 баллов
- время постройки 6 дней
- расходы на домашний матч 2000 кредитов
- стоимость 1 000 000 кредитов

#### 6.3.6. Медицинский центр

Эффекты и условия:

- увеличенная на 50% скорость восстановления после травм
- одноразовое увеличение общей популярности клуба на 50 баллов
- время постройки 10 дней
- расходы на домашний матч 4000 кредитов
- стоимость 5 000 000 кредитов

#### 6.3.7. Сауна

Эффекты и условия:

- увеличение физической формы после каждого матча на 1 единицу
- одноразовое увеличение общей популярности клуба на 1 балл
- время постройки 2 дня
- расходы на домашний матч 150 кредитов
- стоимость 20 000 кредитов

#### 6.3.8. Тренажерный зал

С помощью занятий в тренажёрном зале футболисты, прежде всего, становятся более сильными, развивая все группы мышц и "дыхалку". Это, несомненно, влияет на их физическую форму.

Эффекты и условия:

- увеличение физической формы после каждой тренировки на 1 единицу
- одноразовое увеличение общей популярности клуба на 1 балл
- время постройки 2 дня
- расходы на домашний матч 300 кредитов
- стоимость 30 000 кредитов

#### 6.3.9. Бассейн

Эффекты и условия:

- увеличение физической формы после каждого матча на 1 единицу
- одноразовое увеличение общей популярности клуба на 2 балла
- время постройки 4 дня
- расходы на домашний матч 1000 кредитов
- стоимость 150 000 кредитов

#### 6.3.10. Фитнес-центр

Благодаря фитнес-центру у команды есть больше возможностей максимально эффективно подготавливаться к матчам, что положительно влияет на их физическую форму.

Эффекты и условия:

- увеличение физической формы после каждой тренировки на 1 единицу
- одноразовое увеличение общей популярности клуба на 10 баллов
- время постройки 8 дней
- расходы на домашний матч 300 кредитов
- стоимость 1 000 000 кредитов

#### 6.3.11. Тренировочное поле для основного состава

Владение собственным тренировочным полем даёт вашей команде возможность проводить занятия в любое удобное время и в любом количестве и темпе. Это в свою очередь отражается на минимальных значениях игровой формы всех без исключения футболистов команды. При наличии своего тренировочного поля хуже определённого уровня они играть не будут!

Эффекты и условия:

- увеличение игровой формы после каждой тренировки на 2 единицы
- одноразовое увеличение общей популярности клуба на 10 баллов
- время постройки 3 дня
- расходы на домашний матч 2000 кредитов
- стоимость 1 000 000 кредитов

#### 6.3.12. Тренировочное поле для юниорской команды

Эффекты и условия:

- увеличение всех "игровых" навыков каждого юниора после завершения сезона на 1 единицу
- одноразовое увеличение общей популярности клуба на 8 баллов
- время постройки 3 дня
- расходы на домашний матч 500 кредитов
- стоимость 750 000 кредитов

#### 6.3.13. Хостел

Хостел увеличивает количество приезжих болельщиков, желающих посетить матчи Вашей команды. Соответственно, чем комфортабельнее и вместительнее место, где вы принимаете иногородних болельщиков (будь это хостел, мотель или отель), тем больше посещаемость за счёт иногородних фанатов!

Эффекты и условия:

- увеличивает посещаемость домашних матчей на 1%
- даёт доходы клубу в размере 500 кредитов после каждого матча
- одноразовое увеличение общей популярности клуба на 5 баллов
- время постройки 2 дня
- расходы на домашний матч 300 кредитов
- стоимость 500 000 кредитов

#### 6.3.14. Мотель

Эффекты и условия:

- увеличивает посещаемость домашних матчей на 1%
- даёт доходы клубу в размере 1 500 кредитов после каждого матча
- одноразовое увеличение общей популярности клуба на 15 баллов
- время постройки 4 дня
- расходы на домашний матч 500 кредитов
- стоимость 1 500 000 кредитов

#### 6.3.15. Отель

Эффекты и условия:

- увеличивает посещаемость домашних матчей на 1%

- дает доходы клубу в размере 5 000 кредитов после каждого матча
- одноразовое увеличение общей популярности клуба на 50 баллов
- время постройки 8 дней
- расходы на домашний матч 2500 кредитов
- стоимость 5 000 000 кредитов

#### 6.3.16. ВИП-апартаменты

Эффекты и условия:

- увеличивает посещаемость домашних матчей на 1%
- дает доходы клубу в размере 7 000 кредитов после каждого матча
- одноразовое увеличение общей популярности клуба на 70 баллов
- время постройки 4 дня
- расходы на домашний матч 5000 кредитов. Доходы от матча 7000 кредитов
- стоимость 7 000 000 кредитов

#### 6.3.17. Детская площадка

Детская площадка - социальный объект. Поход на стадион превращается в праздник не только для взрослых, но и для детей. Всё больше людей будут ходить на футбол всей семьёй. А вы получаете свои дивиденды в виде увеличенной посещаемости матчей.

Эффекты и условия:

- увеличивает посещаемость домашних матчей на 1%
- одноразовое увеличение общей популярности клуба на 1 балл
- время постройки 2 дня
- расходы на домашний матч 100 кредитов
- стоимость 10 000 кредитов

#### 6.3.18. Парк развлечений

Ещё один социально-развлекательный объект. В парке люди просто гуляют, а также назначаются свидания, устраиваются барбекю и т.д. Всё это реально воплощается в дополнительную посещаемость игр вашей команды.

Эффекты и условия:

- увеличивает посещаемость домашних матчей на 1%
- дает доходы клубу в размере 10000 кредитов после каждого матча
- одноразовое увеличение общей популярности клуба на 25 баллов
- время постройки 8 дней
- расходы на домашний матч 5000 кредитов
- стоимость 2 500 000 кредитов

#### 6.3.19. Автостоянка

Чем лучше вы обеспечиваете комфорт болельщиков, тем лояльнее они относятся к такому интертейнменту, как живое посещение матчей вашей команды. У болельщиков всегда есть выбор – посидеть в баре или дома, либо посетить стадион. Так вот, парковка – прекрасный дополнительный довод в пользу стадиона!

Эффекты и условия:

- увеличивает посещаемость домашних матчей на 1%
- дает доходы клубу в размере 5 000 кредитов после каждого матча
- одноразовое увеличение общей популярности клуба на 5 баллов
- время постройки 3 дня
- расходы на домашний матч 400 кредитов
- стоимость 100 000 кредитов

#### 6.3.20. Автостоянка (подземная)

Эффекты и условия:

- увеличивает посещаемость домашних матчей на 1%
- дает доходы клубу в размере 5 000 кредитов после каждого матча
- одноразовое увеличение общей популярности клуба на 10 баллов
- время постройки 6 дней
- расходы на домашний матч 800 кредитов
- стоимость 1 000 000 кредитов

#### 6.3.21. Офис при стадионе

Каждый уважающий себя клуб должен иметь свой офис. Открытие собственного офиса – это большая новость, увеличивающая популярность клуба. А ультрасовременное офисное здание последнего уровня – вообще информационная бомба!

Эффекты и условия:

- увеличивает популярность клуба на 1 балл единоразово
- одноразовое увеличение общей популярности клуба на 5 баллов
- время постройки 2 дня
- расходы на домашний матч 200 кредитов
- стоимость 30 000 кредитов

#### 6.3.22. Офис в центре города

Эффекты и условия:

- увеличивает популярность клуба на 5 баллов единоразово
- одноразовое увеличение общей популярности клуба на 15 баллов
- время постройки 4 дня
- расходы на матч домашний 1500 кредитов
- стоимость 1 500 000 кредитов

#### 6.3.23. Музей клуба

Создавая музей клуба, вы создаёте историю. Возрастает популярность команды. Ну и естественно, посещение самого музея – это тоже не бесплатное удовольствие для болельщиков.

Эффекты и условия:

- увеличивает популярность клуба на 1 балл единоразово
- дает доходы клубу в размере 800 кредитов после каждого матча
- одноразовое увеличение общей популярности клуба на 20 баллов
- время постройки 6 дней
- расходы на домашний матч 400 кредитов
- стоимость 1 000 000 кредитов

#### 6.3.24. Магазин атрибутики при стадионе (1 магазин)

Шарфы, футболки, кружки, мячи, автографы – всё это можно будет найти в клубном магазине. Ежедневный дополнительный источник дохода для вашего клуба

Эффекты и условия:

- дает доходы клубу в размере 1 250 кредитов после каждого матча
- одноразовое увеличение общей популярности клуба на 1 балл
- время постройки 2 дня
- расходы на домашний матч 1000 кредитов
- стоимость 20 000 кредитов

#### 6.3.25. Магазины атрибутики по городу (+ 3 магазина)

Эффекты и условия:

- дает доходы клубу в размере 3 750 кредитов после каждого матча
- одноразовое увеличение общей популярности клуба на 5 баллов
- время постройки 4 дня
- расходы на домашний матч 3000 кредитов
- стоимость 120 000 кредитов

#### 6.3.26. Магазины атрибутики по стране (+ 30 магазинов)

Эффекты и условия:

- дает доходы клубу в размере 37 500 кредитов после каждого матча
- одноразовое увеличение общей популярности клуба на 15 баллов
- время постройки 12 дней
- расходы на домашний матч 30000 кредитов
- стоимость 1 500 000 кредитов

#### 6.3.27. Магазины атрибутики по континенту (+ 300 магазинов)

Эффекты и условия:

- дает доходы клубу в размере 375 000 кредитов после каждого матча
- одноразовое увеличение общей популярности клуба на 170 баллов
- время постройки 18 дней
- расходы на матч 300 000 кредитов
- стоимость 17 000 000 кредитов

#### 6.3.28. Магазины атрибутики по миру (+ 1500 магазинов)

Эффекты и условия:

- дает доходы клубу в размере 1 875 000 кредитов после каждого матча
- одноразовое увеличение общей популярности клуба на 1 000 баллов
- время постройки 24 дня
- расходы на домашний матч 1 500 000 кредитов
- стоимость 100 000 000 кредитов

#### 6.3.29. Кафе при стадионе

Очень хорошо, когда перед матчем или после его окончания можно немного перекусить, выпить лимонаду непосредственно рядом со стадионом. Кафе даёт ежедневный приток прибыли

Эффекты и условия:

- дает доходы клубу в размере 1 250 кредитов после каждого матча
- одноразовое увеличение общей популярности клуба на 1 балл
- время постройки 2 дня
- расходы на домашний матч 1000 кредитов
- стоимость 20 000 кредитов

#### 6.3.30. Ресторан при стадионе

Одна из задач Вашего клуба – привлечение и сохранение платежеспособной категории болельщиков. Стильный ресторан с прекрасной кухней – один из инструментов для решения этой задачи.

Эффекты и условия:

- дает доходы клубу в размере 5 000 кредитов после каждого матча
- одноразовое увеличение общей популярности клуба на 4 балла
- время постройки 4 дня
- расходы на домашний матч 2500 кредитов
- стоимость 150 000 кредитов

#### 6.3.31. Кафе по городу (+3 кафе)

Эффекты и условия:

- дает доходы клубу в размере 3 750 кредитов после каждого матча
- одноразовое увеличение общей популярности клуба на 5 баллов
- время постройки 4 дня
- расходы на домашний матч 3000 кредитов
- стоимость 120 000 кредитов

#### 6.3.32. Кафе по стране (+30 кафе)

Эффекты и условия:

- дает доходы клубу в размере 37 500 кредитов после каждого матча
- одноразовое увеличение общей популярности клуба на 15 баллов
- время постройки 12 дней
- расходы на домашний матч 30000 кредитов
- стоимость 1 500 000 кредитов

#### 6.3.33. Кафе по континенту (+300 кафе)

Эффекты и условия:

- дает доходы клубу в размере 375 000 кредитов после каждого матча
- одноразовое увеличение общей популярности клуба на 170 баллов
- время постройки 18 дней
- расходы на домашний матч 300000 кредитов
- стоимость 17 000 000 кредитов

#### 6.3.34. Кафе по миру (+1500 кафе)

Эффекты и условия:

- дает доходы клубу в размере 1 875 000 кредитов после каждого матча
- одноразовое увеличение общей популярности клуба на 1 000 баллов
- время постройки 24 дня
- расходы на домашний матч 1 500000 кредитов
- стоимость 100 000 000 кредитов

## 6.2. Стадион

С самого начала игры вы владеете собственным стадионом на 3100 мест. Если им не заниматься, могут возникнуть проблемы с посещаемостью. Поэтому следите за состоянием поля, цифрового табло и качеством мест. Состояние поля влияет на техничность ваших футболистов во время матча, а цифровое табло и состояние мест влияют на посещаемость домашних матчей вашей команды.

Все функции игры, которые влияют на наполняемость вашего стадиона:

- цифровое табло
- качество мест
- результаты команды в чемпионате
- ранг дивизиона
- репутация среди болельщиков
- наличие автостоянки и подземной автостоянки
- наличие парка аттракционов
- наличие детской площадки
- стоимость билетов

Если держать всё своё хозяйство в порядке - вы неизменно будете привлекать больше болельщиков на домашние матчи своей команды. В противном случае ряд фанатов будут смотреть футбол дома или в пабе.

Вы можете расширять ваш стадион, увеличивая количество мест на трибунах. Решите для себя, насколько необходимо увеличить количество мест, затем выбираете необходимого застройщика и стадион будет обновлён через некоторое время. Чем больше объем работ - тем дольше время постройки.

Обратите внимание на надёжность застройщика. Сроки задержки застройщиком сдачи объекта могут варьироваться в зависимости от его надёжности. Поэтому имейте в виду, что процесс, который вы планировали завершить гораздо быстрее, может затянуться очень на долго!

Определенные застройщики компетентны только в определённых по сложности расширениях стадиона. Чем больше становится ваш стадион - тем меньше застройщиков готовы будут взяться за работу и тем дороже будет сама стоимость апгрейда.

## 7. Раздел ТРАНСФЕРНЫЙ РЫНОК

Поз	Имя	Навыки	Дедлайн	Зарплата за матч	Самое большое предложение
ГК	Deni	8.45	28.02.2017, 11:00	5 000 Кредитов	Без комиссии Предложение
ГК	Ram	9.4	28.02.2017, 13:25	5 000 Кредитов	Без комиссии Предложение
ГК	Yuec	7.85	28.02.2017, 13:45	5 000 Кредитов	Без комиссии Предложение
ГК	Geni	8.7	28.02.2017, 14:40	5 000 Кредитов	Без комиссии Предложение
ГК	Olec	9.5	28.02.2017, 16:50	5 000 Кредитов	Без комиссии Предложение
ГК	Robert Devahin (Без команды)	10	28.02.2017, 16:50	5 000 Кредитов	Без комиссии Предложение
ГК	Nikolay Krasnenkiy (Без команды)	7.7	28.02.2017, 16:50	5 000 Кредитов	Без комиссии Предложение
ГК	David Marusin (Без команды)	9.6	28.02.2017, 16:50	5 000 Кредитов	Без комиссии Предложение
ГК	Pavel Romanenkov (Без команды)	9.85	28.02.2017, 16:50	5 000 Кредитов	Без комиссии Предложение
ГК	Leonid Rostovcev (Без команды)	8.55	28.02.2017, 16:50	5 000 Кредитов	Без комиссии Предложение

Трансферный рынок - это место, где вы можете найти для своей команды новых футболистов. Тут есть как выставленные другими командами на трансфер ненужные им футболисты (порой вполне себе сильные!), так и свободные от каких-либо обязательств игроки, которые находятся в поисках клуба.

Вы не можете предложить за выставленного на трансфер другим клубом футболиста сумму меньше той, которую тот запрашивает. При этом по необходимости, например, при конкурентной борьбе за футболиста вы можете предложить сколько угодно больше, если у вас, конечно, хватает положительного баланса клуба.

Будьте внимательны к своим футболистам, у которых заканчиваются контракты. Если вы промешкаете с продлением их контрактов - они окажутся тут, на трансферном рынке! Естественно, аналогично и вы тоже можете выхватить "куш" в виде лучшего игрока вашего конкурента, забывшего продлить с ним контракт.

ПО каждой сделке есть свой дедлайн - срок, до которого принимаются заявки от клубов. Обратите внимание, что не всегда дедлайн заканчивается ровно в то время, до которого он запланирован. Иногда сделка совершается чуть раньше или чуть позже! Так что не будьте так уверены, что за 1 минуту до дедлайна у вас получится проверить сделку успешно. Время в игре - московское. Также имейте это в виду. А обратный отсчёт времени до конца дедлайна временно не корректен. *(Обновление и правки обратного отсчета до конца дедлайн ожидайте в обновлениях!)*

Пользуйтесь удобной фильтрацией по позициям и сортировкой "от меньшего к большему" для более оперативного поиска нужного вам футболиста.

В игре также есть отдельный трансферный рынок юниоров.

28.02.2017 \ 16:34:10 +3 GMT

FBM TEAM  
Бюджет: 436 645 Кредитов

ДО БЛИЖАЙШЕГО МАТЧА  
04:58:13

НАША ПОДГОТОВКА ВАМ РАДИ МАТЧУ

НОМАНДА \* ФИНАНСЫ \* ИНФРАСТРУКТУРА \* **ТРАНСФЕРНЫЙ РЫНОК \*** МОЛОДЕЖНАЯ КОМАНДА \* ЛИГИ \*

ТРАНСФЕРНЫЙ РЫНОК/ТРАНСФЕРЫ ЮНИОРОВ

Фильтрация по позициям: Nothing selected | Показать | Сброс

Поз	Имя	Клуб	Рейтинг	Матчи	Трансферная стоимость
Нападающий	Nyle Hensmians (13) (Англия)	Zetuz FC	8.6%	0	500 000 Кредитов Зарплата за матч: 860 Кредитов
Полузащитник	gamon Beja (15) (Бразилия)	Zetuz FC	9.45%	0	800 000 Кредитов Зарплата за матч: 945 Кредитов
Полузащитник	Vissanion Misko (14) (Украина)	Slavutich Cherkassy	9.2%	0	460 000 Кредитов Зарплата за матч: 920 Кредитов
Защитник	Samdyn Gollíher (11) (Ирландия)	Slavutich Cherkassy	9.1%	0	580 000 Кредитов Зарплата за матч: 910 Кредитов
Полузащитник	Constant Acuna (15) (Аргентина)	Zetuz FC	9.05%	0	800 000 Кредитов Зарплата за матч: 905 Кредитов
Нападающий	Henry Zaretsky (16) (Украина)	Slavutich Cherkassy	9.1%	0	430 000 Кредитов Зарплата за матч: 910 Кредитов
Нападающий	Bitten Petter (11) (Германия)	Nikel Votbánsk	8.6%	0	700 000 Кредитов Зарплата за матч: 860 Кредитов

КАЛЕНДАРЬ \* ТРЕНИРОВКА \* ПОЗИЦИЯ В ЛИГЕ \* РЕКОРДЫ \* ЗАЛ СЛАВЫ \* НАЦИОНАЛЬНАЯ КОМАНДА \*

https://play.my-fbm.com/?page=youth+marketplace#

Football Business Manager  
Юридическая Информация | Пользовательское соглашение | Все права защищены

16:34 28.02.2017

Футболисты, которые не выставлены на трансфер (не продаются) - невозможны для покупки. Рекомендовано обращаться напрямую к пользователю, который владеет понравившимся вам футболистом и договариваться с ним, чтобы купить игрока. Это можно сделать через специальную кнопку ПОЧТА, связавшись с менеджером внутри игры. В таком случае, если обе стороны приходят к соглашению, продавец выставляет своего футболиста на трансфер и покупка становится возможной.

*(Ожидайте внедрение функционала запроса на покупку даже для футболистов, которые не находятся на трансфере, в ближайших обновлениях).*

Глава ТРАНСФЕРНЫЕ ПРЕДЛОЖЕНИЯ на данный момент не активна.

## 8. Раздел МОЛОДЁЖНАЯ КОМАНДА

28.02.2017 \ 16:47:31 +3 GMT FBM TEAM Бюджет: 435 145 Кредитов ДО БЛИЖАЙШЕГО МАТЧА 04:44:52 НАЧАТЬ ПОДГОТОВКУ К МАТЧУ

КОМАНДА ФИНАНСЫ ИНФРАСТРУКТУРА ТРАНСФЕРНЫЙ РЫНОК МОЛОДЁЖНАЯ КОМАНДА ЛИГИ

← → МОЛОДЁЖНАЯ КОМАНДА

Разведать новые таланты

Поз	Имя	Возраст	Навыки	Зарплата за матч	Матчи
Вратарь	Eyouse Bokoo (Ботсвана) *	17	4.95%	495 Кредитов	0 *
Вратарь	Mandy Courtes (Австралия) *	11 *	9.9%	990 Кредитов	0 *
Вратарь	Vyechislav Tessmann (Болгария) *	13 *	4.1%	410 Кредитов	0 *
Защитник	Fritburic Hirst (Австрия) *	13 *	4.6%	460 Кредитов	0 *
Полузащитник	Pordai Metodiev (Болгария) *	13 *	4.3%	430 Кредитов	0 *
Полузащитник	Adiran Semio (Бразилия) *	13 *	4.8%	480 Кредитов	0 *
Полузащитник	Kaelon Trauer (Австралия) *	15 *	4.45%	445 Кредитов	0 *
Полузащитник	Silas Vegas (Боливия) *	14 *	4.55%	455 Кредитов	0 *
Нападающий	Carlos Amiano (Боливия) *	17	4.25%	425 Кредитов	0 *
Нападающий	Lobster Churco (Бельгия) *	15 *	4.35%	435 Кредитов	0 *
Нападающий	Mahou Hulin (Бельгия) *	15 *	5.8%	580 Кредитов	0 *
Нападающий	Whitley Norcliffe (Англия) *	12 *	9.4%	940 Кредитов	0 *

КАЛЕНДАРЬ ТРЕНИРОВКА ПОЗИЦИЯ В ЛИГЕ РЕКОРДЫ ЗАЛ СЛАВЫ НАЦИОНАЛЬНАЯ КОМАНДА

Football Business Manager Юридическая Информация Пользовательское соглашение Все права защищены

В начале игры ваша молодёжная команда пуста. Но вы можете её наполнить! Для этого разведывайте юниоров с помощью одного из скаутов. Чем больше компетенция (экспертность) скаута - тем более качественных и перспективных юниоров они будут находить для вас. Для конкретной игровой позиции есть соответствующий список скаутов.

После того, как вы соберете полноценную команду из своих юниоров, вы можете устраивать товарищеские матчи с юниорами другой команды.

*(Ожидайте возможность играть товарищеские матчи между молодёжными командами в обновлениях!)*

28.02.2017 \ 16:54:34 +3 GMT FBM TEAM Бюджет: 435 145 Кредитов ДО БЛИЖАЙШЕГО МАТЧА 04:37:49 НАЧАТЬ ПОДГОТОВКУ К МАТЧУ

КОМАНДА ФИНАНСЫ ИНФРАСТРУКТУРА ТРАНСФЕРНЫЙ РЫНОК МОЛОДЁЖНАЯ КОМАНДА ЛИГИ

← → МОЛОДЁЖНАЯ КОМАНДА/РАЗВЕДКА

Выберите вашего любимого скаута

ФИО	Экспертность скаута	Комиссия	Специализация
1. Экспертный поиск	75%	75 000 Кредитов	Вратарь <input type="button" value="Выбрать"/>
2. Экспертный поиск	75%	75 000 Кредитов	Защитник <input type="button" value="Выбрать"/>
3. Экспертный поиск	75%	75 000 Кредитов	Полузащитник <input type="button" value="Выбрать"/>
4. Экспертный поиск	75%	75 000 Кредитов	Нападающий <input type="button" value="Выбрать"/>
5. Стандартный поиск	50%	50 000 Кредитов	Вратарь <input type="button" value="Выбрать"/>
6. Стандартный поиск	50%	50 000 Кредитов	Защитник <input type="button" value="Выбрать"/>
7. Стандартный поиск	50%	50 000 Кредитов	Полузащитник <input type="button" value="Выбрать"/>
8. Стандартный поиск	50%	50 000 Кредитов	Нападающий <input type="button" value="Выбрать"/>
10. Поверхностный поиск	25%	25 000 Кредитов	Защитник <input type="button" value="Выбрать"/>

КАЛЕНДАРЬ ТРЕНИРОВКА ПОЗИЦИЯ В ЛИГЕ РЕКОРДЫ ЗАЛ СЛАВЫ НАЦИОНАЛЬНАЯ КОМАНДА

Football Business Manager Юридическая Информация Пользовательское соглашение Все права защищены

Юниоры - особая "каста". Их профиль нельзя посмотреть, остается только надеяться, что они вырастут в стоящих футболистов. Для этого стоит подумать над покупкой таких инфраструктурных объектах как молодёжная, юниорская и школьная академии.

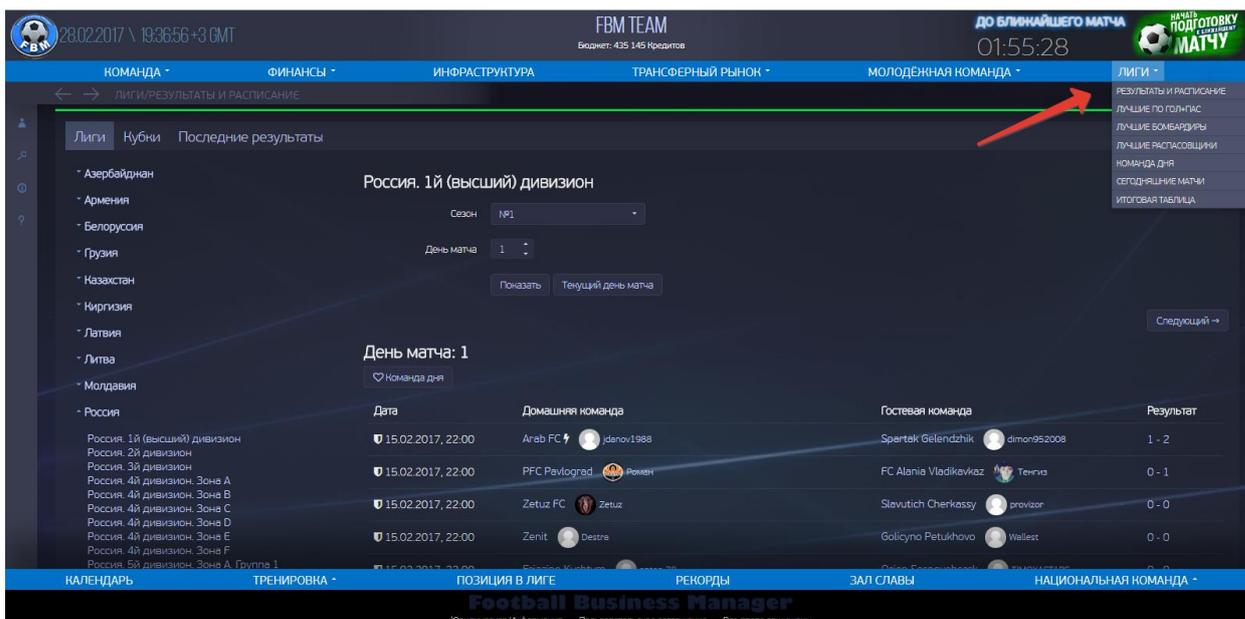
Молодёжная и школьная академии дают эффект +1 к навыкам юниора при его разведке у любого скаута. А юниорская академия обеспечивает рост навыков каждый сезон на +1.

Возраст появляющихся в игре Юниоров - от 10 до 17 лет. С 16 лет юниор может быть переведён во взрослую команду. Если юниор достиг возраста 19 лет и не был переведёт во взрослую команду - после окончания сезона юниор завершает карьеру, исчезая из клуба и игры в принципе.

## 9. Раздел ЛИГИ

Глава ЛИГИ подразделяется на такие подглавы как:

- Расписание и результаты
- Лучшие по гол+пас
- Лучшие бомбардиры
- Лучшие распасовщики
- Команда дня
- Сегодняшние матчи
- Итоговая таблица



### 9.1. Расписание и результаты

В этом разделе вы можете ознакомиться с последними результатами и расписанием. Выберите интересующую вас страну и дивизион, а затем сезон и день матча (тур). Перед вами откроется таблица матчей, которые были или должны быть сыграны в выбранном вами туре.

У вас есть возможность смотреть информацию о матчах не только своей команды, но и команд других пользователей, анализировать их составы, выбранные на матч, статистику, оценки

### 9.2. Лучшие по гол+пас

### 9.3. Лучшие бомбардиры

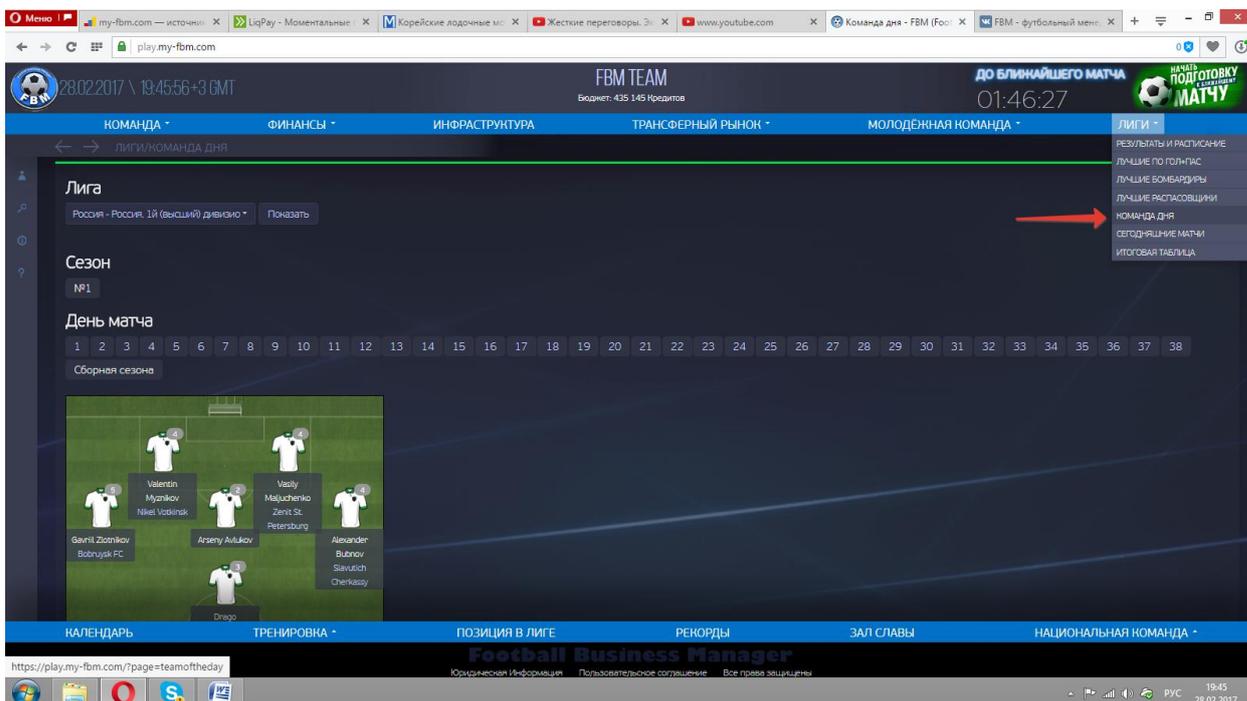
### 9.4. Лучшие распасовщики

В разделе гол+пас по умолчанию показывается общая статистика повсем странам и дивизионам. Вы можете также выбрать интересующий вас чемпионат и посмотреть статистику самых результативных футболистов, которые не только забивают голы, но ещё и ассистируют своим партнёрам по команде!

Аналогичную, но более узкопрофильную информацию можно посмотреть в разделах БОМБАРДИРЫ и РАСПАСОВЩИКИ.

### 9.5. Команда дня

Лучшие футболисты тура собираются в команду дня. Те, кто чаще всего становился игроком тура, формируются в сборную сезона.



*(Награждение команд, чьи футболисты получают награды ожидайте в обновлениях!)*

## 9.6. Сегодняшние матчи

*Раздел находится в разработке. Ожидайте в обновлениях!*

## 9.7. Итоговая таблица

В итоговой таблице показывается результат чемпионата страны. По умолчанию выставлен именно тот дивизион, в котором играет ваша команда. Но при желании вы можете "прогуляться" и по другим странам и дивизионам.

28.02.2017 \ 19:50:32 +3 GMT

FBM TEAM  
Бюджет: 435 145 Кредитов

ДО БЛИЖАЙШЕГО МАТЧА  
01:41:51

НАЧАТЬ ПОДГОТОВКУ К СЛЕДУЮЩЕМУ МАТЧУ

КОМАНДА - ФИНАНСЫ - ИНФРАСТРУКТУРА - ТРАНСФЕРНЫЙ РЫНОК - МОЛОДЕЖНАЯ КОМАНДА - ЛИГИ

← → ЛИГИ/ИТОГОВАЯ ТАБЛИЦА

Лига: Россия - Россия, 1й (высший) дивизион | Показать | Клуб: Nothing selected | Показать

Тип таблицы: -

Может быть задержана в отображении наиболее актуальной турнирной таблицы.

Место	Клуб	М	Поб	Н	Пор	Голы	РГ	Очки
1	Agran Samara	0	0	0	0	0:0	0	0
2	Avangard Gvardsysk	0	0	0	0	0:0	0	0
3	Bezarduzu FC	0	0	0	0	0:0	0	0
4	FBM team	0	0	0	0	0:0	0	0
5	FC Alania Vladikavkaz	0	0	0	0	0:0	0	0
6	Fortinvest Krasny Kholm	0	0	0	0	0:0	0	0
7	Fjiazino Kyshtym	0	0	0	0	0:0	0	0
8	Krasnoe-i-Beloe Chaykovsky	0	0	0	0	0:0	0	0
9	Nika Lesnoy	0	0	0	0	0:0	0	0
10	Nordgold Cherepovets	0	0	0	0	0:0	0	0
11	Orion Sosnovoborsk	0	0	0	0	0:0	0	0
12	Rust Rostavl	0	0	0	0	0:0	0	0
13	Spartak Gelandzhik	0	0	0	0	0:0	0	0

КАЛЕНДАРЬ - ТРЕНИРОВКА - ПОЗИЦИЯ В ЛИГЕ - РЕКОРДЫ - ЗАЛ СЛАВЫ - НАЦИОНАЛЬНАЯ КОМАНДА

Football Business Manager  
Юридическая информация | Пользовательское соглашение | Все права защищены

https://play.my-fbm.com/?page=alltimetable

В игре будут не только чемпионаты стран, но ещё и кубковые турниры, такие как КУБОК СТРАНЫ и КОНТИНЕНТАЛЬНЫЙ КУБОК. Вы также сможете посмотреть результаты кубка в данном разделе и разделе РЕЗУЛЬТАТЫ И РАСПИСАНИЕ.

## 10. Раздел НАЦИОНАЛЬНАЯ КОМАНДА

Весь раздел находится на разработке. Ожидайте в обновлениях!

## 11. Раздел ЗАЛ СЛАВЫ

Данная глава посвящена победителям лиг и кубков разных сезонов. Всегда приятно, когда твои достижения замечены и другие менеджеры могут увидеть, каких прекрасных результатов и рекордов ты достиг!

28.02.2017 \ 20:02:38 +3 GMT

FBM TEAM  
Бюджет: 435 145 Кредитов

ДО БЛИЖАЙШЕГО МАТЧА  
01:29:46

НАЧАТЬ ПОДГОТОВКУ К СЛЕДУЮЩЕМУ МАТЧУ

КОМАНДА - ФИНАНСЫ - ИНФРАСТРУКТУРА - ТРАНСФЕРНЫЙ РЫНОК - МОЛОДЕЖНАЯ КОМАНДА - ЛИГИ

← → ЗАЛ СЛАВЫ

Лига

- Россия - Россия, 1й (высший) дивизион
  - Сезон: №1 | Клуб: Zenit St. Petersburg
- Россия - Россия, 2й дивизион
- Россия - Россия, 3й дивизион

Кубок

Нет завершённых кубковых соревнований.

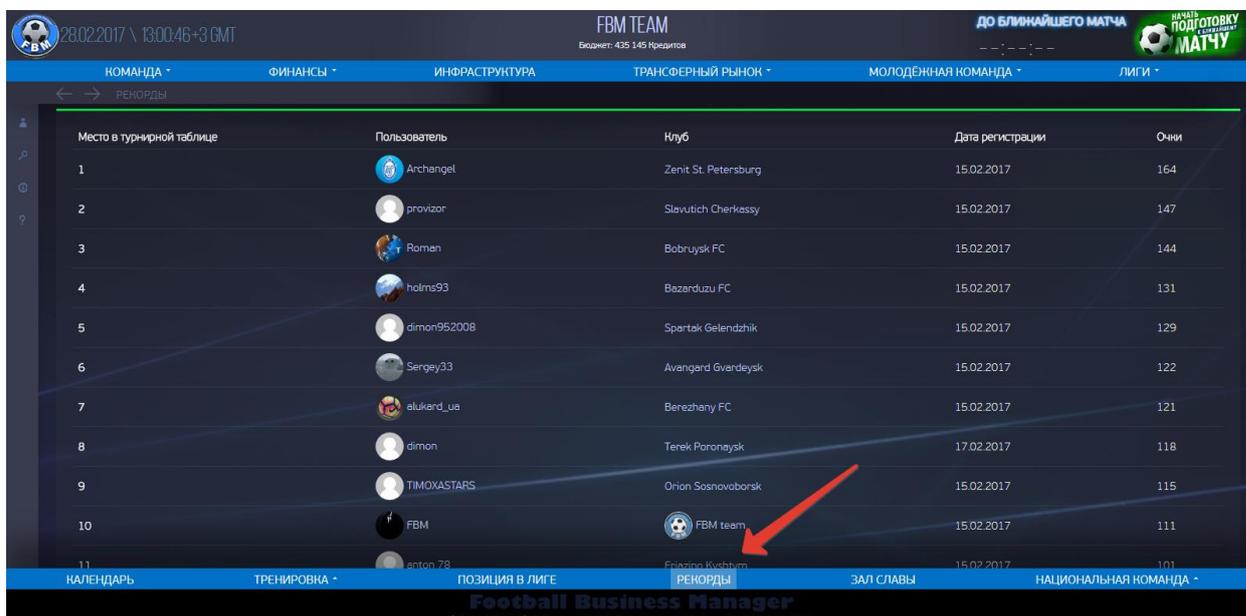
КАЛЕНДАРЬ - ТРЕНИРОВКА - ПОЗИЦИЯ В ЛИГЕ - РЕКОРДЫ - ЗАЛ СЛАВЫ - НАЦИОНАЛЬНАЯ КОМАНДА

Football Business Manager  
Юридическая информация | Пользовательское соглашение | Все права защищены

(Архивные турнирные таблицы предыдущих чемпионатов ожидайте в обновлениях!)

## 12. Раздел РЕКОРДЫ

Самые активные менеджеры в игре отображаются в разделе рекордов, где показывается название аккаунта, клуб, дата регистрации и очки.



Место в турнирной таблице	Пользователь	Клуб	Дата регистрации	Очки
1	Archangel	Zenit St. Petersburg	15.02.2017	164
2	pravizor	Slavutich Cherkassy	15.02.2017	147
3	Romen	Bobruysk FC	15.02.2017	144
4	holms93	Bazarduzu FC	15.02.2017	131
5	dimon952008	Spartak Gelendzhik	15.02.2017	129
6	Sergey33	Avangard Gverdysk	15.02.2017	122
7	alukand_ua	Berezhany FC	15.02.2017	121
8	dimon	Terek Poronaysk	17.02.2017	118
9	TIMOXASTARS	Orion Sosnovoborsk	15.02.2017	115
10	FBM	FBM team	15.02.2017	111
11	anton 78	FC Dynamo Kyiv	15.02.2017	101

Очки, которые и являются мерилем рекордов, зарабатываются за различные действия в игре, например, за покупку инфраструктурных объектов, высокие турнирные показатели, победные и результативные действия и т.д.

Активность менеджеров, показывающих в рекордах самые высокие показатели очков, будет вознаграждаться создателями FBM по собственному усмотрению.

*(Награждения ожидайте в обновлениях!)*

Вскоре в игре появятся национальные команды (раздел в разработке), и тот, кто будет руководить ими, будет получать дополнительные очки к рекордам.

## 12. Раздел ПОЗИЦИЯ В ЛИГЕ

Глава дублирует по своему функционалу ИТОВОВУЮ ТАБЛИЦУ.

Место	Клуб	М	Поб	Н	Пор	Голы	РГ	Очки
1	Agan Samara (Beredeus)	0	0	0	0	0:0	0	0
2	Avengerd Gvardeysk (Sergey93)	0	0	0	0	0:0	0	0
3	Bazarduzu FC (holms93)	0	0	0	0	0:0	0	0
4	FBM team (FBM)	0	0	0	0	0:0	0	0
5	FC Alania Vladikavkaz (Тенгис)	0	0	0	0	0:0	0	0
6	Fortinvest Krasny Kholm (Velk_Las)	0	0	0	0	0:0	0	0
7	Fjazino Kyshtym (anton78)	0	0	0	0	0:0	0	0
8	Krasnoe+Beloe Chaykovsky (MarwaLokosovskiy)	0	0	0	0	0:0	0	0
9	Nika Lesnoy (Lucky82)	0	0	0	0	0:0	0	0
10	Nordgold Cherepovets (Pele)	0	0	0	0	0:0	0	0
11	Orion Sosnovoborsk (TMOXASTARS)	0	0	0	0	0:0	0	0
12	Rust Roslavl (dflight)	0	0	0	0	0:0	0	0
13	Spartak Belendzhik (dimon052008)	0	0	0	0	0:0	0	0
14	Terek-Dzhezhikayev (Sergey93)	0	0	0	0	0:0	0	0

Ваша команда участвует в чемпионате страны и позиция в лиге показывает, на каком месте она располагается в текущий момент времени, а также даётся основная информация о статистике вашей и других команд лиги.

Основные обозначения турнирной таблицы:

М – проведённые матчи

Поб – победы клуба

Н – ничьи

Пор – поражения

Голы – количество забитых и пропущенных голов

РГ – отрицательная или положительная разница забитых/пропущенных голов

Очки – набранные очки вашей команды.

Место	Клуб	М	Поб	Н	Пор	Голы	РГ	Очки
1	Almas Plyos (Sibbert)	0	0	0	0	0:0	0	0
2	Aneb FC (jdanov1988)	0	0	0	0	0:0	0	0
3	Balakhovo Tver (andrewik)	0	0	0	0	0:0	0	0
4	Baykamen Zverevoy (Masya)	0	0	0	0	0:0	0	0
5	BSK Kashin (viktor)	0	0	0	0	0:0	0	0
6	Derbent Kaspiysk (endywit)	0	0	0	0	0:0	0	0
7	FC Orenburg (Alllex)	0	0	0	0	0:0	0	0
8	Galaxy Moscow (Los)	0	0	0	0	0:0	0	0
9	Golitsyno Petukhovo (Wellest)	0	0	0	0	0:0	0	0
10	Kavkaztransgaz Vereshchagino (yury)	0	0	0	0	0:0	0	0
11	Lanit Asbest (bront)	0	0	0	0	0:0	0	0
12	Nikel Votkinsk (FCM)	0	0	0	0	0:0	0	0
13	Rostov (elakysk)	0	0	0	0	0:0	0	0
14	Saturn-1991 Voronezh (Dima.Fee)	0	0	0	0	0:0	0	0
15	Serpukhov Shali (ifs)	0	0	0	0	0:0	0	0
16	Shenjan Yanaul (Vadim)	0	0	0	0	0:0	0	0
17	Sovetsk Zernograd (Zaik)	0	0	0	0	0:0	0	0

В каждом дивизионе по результатам чемпионата ряд команд повышается или понижается в классе. Последние 6 команд вылетают в дивизион ниже, первые 6 команд поднимаются в дивизион выше. В первых (высших) дивизионах первые 6 команд никуда не поднимаются (выше некуда), но при этом они имеют право участвовать в континентальных кубках!

*(Реализацию кубковых турниров ожидайте в самое ближайшее время в обновлениях!)*

Полный расклад дивизионов внутри страны на примере России:

Чемпионат страны делится на дивизионы:

- первый (высший) дивизион, 20 команд
- второй дивизион, 20 команд
- третий дивизион, 20 команд
- четвёртый дивизион, 6 групп по 20 команд (120 команд)
- пятый дивизион, 36 групп, поделенные на 6 зон, по 20 команд в группе (720 команд)
- шестой дивизион и ниже будет создан по мере необходимости

В чемпионате страны команды играют между собой по два матча (дома и в гостях), поэтому каждая команда в совокупности играет в чемпионате 42 матча.

По итогам сезона:

- 6 худших команд 1го (высшего) дивизиона опускаются во 2й дивизион
- 6 лучших команд 2го дивизиона переходят в 1й (высший) дивизион
  
- 6 худших команд 2го (высшего) дивизиона опускаются во 3й дивизион
- 6 лучших команд 3го дивизиона переходят во 2й дивизион
  
- 6 худших команд 3го дивизиона опускаются в шесть групп 4го дивизиона (по одной команде в группу).
- 6 победителей групп 4го дивизиона поднимаются в 3й дивизион
  
- 6 худших команд каждой группы 4го дивизиона опускаются в 6 зон (36 групп) 5го дивизиона (по одной команде в группу).
- 6 победителей групп 5го дивизиона поднимаются в 4й дивизион

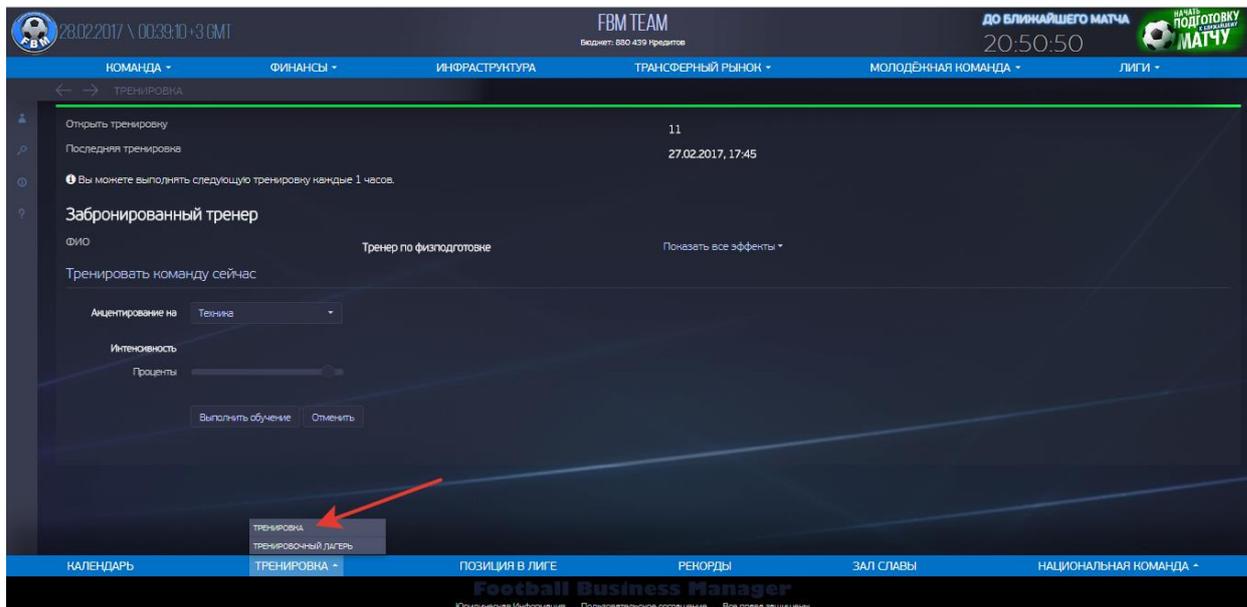
Правила распределения команд в остальных низших дивизионах последовательны и аналогичны (смотреть рисунок выше).

## 13. Раздел ТРЕНИРОВКА

Он делится на два подраздела:

- тренировка
- тренировочный лагерь

### 13.1. Тренировка



Если ваши футболисты не будут тренироваться, они не будут развиваться!  
Команды со слабой физической и игровой формой будут проигрывать чаще, чем натренированные команды, несмотря на то, что возможно будут превосходить тех в классе и по навыкам!

На данный момент в тренировках есть возможность развивать:

- физическую форму
- мотивацию
- выносливость (концентрацию)
- делать регенерацию

Кроме этого, при условии постройки в инфраструктуре тренировочного поля, ваша команда будет наращивать ещё и игровую форму (+2 после каждой тренировки). И от того, какие вы постройте объекты, например, тренажерный зал и фитнес-центр, прогресс физической формы может вырасти ещё больше!

Алгоритм тренировочных занятий прост:

- выберите тренера (тренеры работают по принципу Генри Форда – они получают зарплату только тогда, когда вы им даёте задания, всё остальное они бездельничают, но и ничего не просят по деньгам)
- выберите количество тренировок (минимум 5, максимум 20)
- проводите тренировки тогда, когда захотите, помня о том, что можно проводить не более 1 тренировки в час.

С умом выбирайте интенсивность занятий и фокусировку на определённые упражнения. Если вы изматываете футболистов с целью развить что-то одно и делаете это с максимальной интенсивностью – футболисты рискуют потерять некоторые другие свои умения.

Вы получите действительно боевой коллектив, если будете держать своих футболистов в максимально натренированном состоянии.

При отсутствии построек в инфраструктуре раскладка по тренировкам следующая:

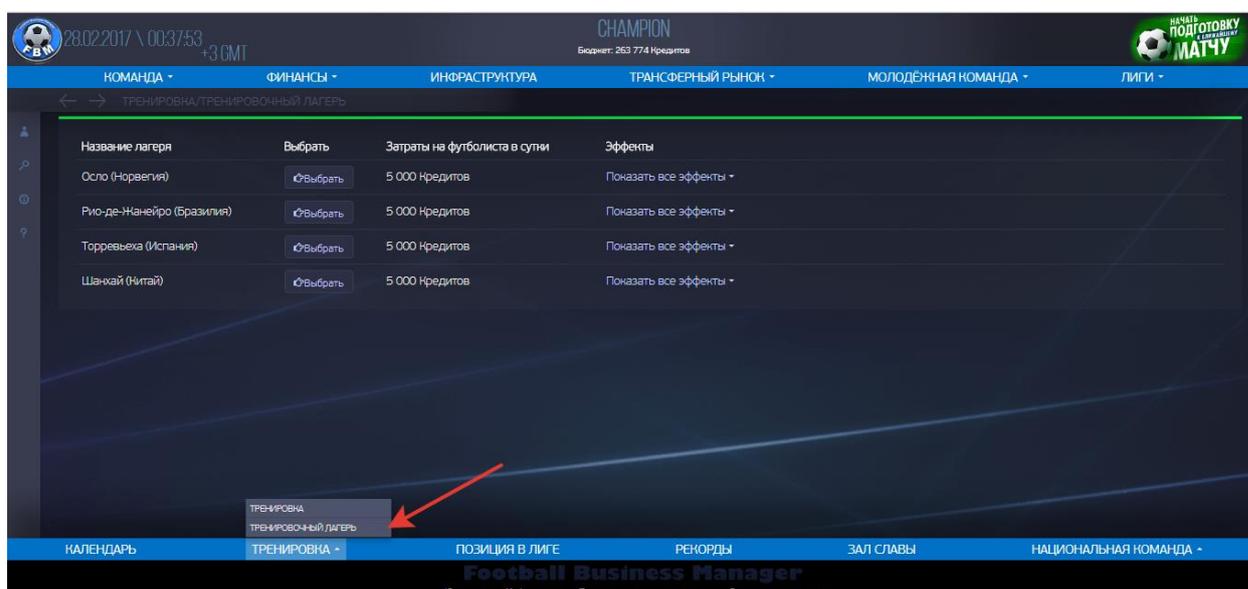
акцентирование	интенсивность	физ форма	мотивация	выносливость
физ форма	100%	1	0	0
мотивация	100%	1	5	-1
выносливость	100%	-6	-1	2
регенерация	100%	5	1	-2
игровая форма	100%	0	0	0

После построек, которые влияют на физическую и игровую команды после тренировок, данные показатели в таблице тоже изменятся на величины эффекта от инфраструктуры.

Травмированные игроки, которые были с командой на тренировке, прибавляют в физической форме, но у них идёт падение выносливости, поскольку при травме они работают на износ.

## 13.2. Тренировочный лагерь

В вашем распоряжении есть возможность проводить сборы в одном из тренировочных лагерей. Выберите один из вариантов, в зависимости от целей, которые вы ставите перед командой.



Каждый лагерь дает каждому футболисту определенное развитие ряда навыков. При этом вы можете отправить на сбор только сразу всю команду без исключения, и за каждого футболиста потребуется заплатить свой взнос. За каждый день в лагере.

В каждом конкретном лагере показана информация, какие навыки будут улучшены после завершения сборов. При 2хдневных сборах с вашего клуба спишется двукратная сумма, но и навыки тоже увеличатся вдвое!

Минимальная продолжительность сборов – 1 день.  
Максимальная продолжительность сборов – 2 дня.

Травмированные игроки, которые были с командой на сборе, не прибавляют свои умения. Более того, их навыки падают.

## 14. Раздел КАЛЕНДАРЬ



В главе Календарь отображаются только матчи вашей команды. Время начала матчей выставляется системой по Московскому часовому поясу.

Матчи чемпионата страны идут по графику "раз в 6 часов". Тем самым, сезон (с учетом предсезонки) проходит весь свой цикл за 10-12 дней.

В игре предусмотрены такие соревнования как:

- чемпионат страны
- кубок страны
- континентальный кубок
- товарищеские матчи

Организация товарищеских матчей находится в подразделе ОРГАНИЗОВАТЬ МАТЧ.

У вас есть возможность назначать не более 2х товарищеских матчей в день.

Товарищеские матчи позволяют не только сыграть состав и наращивать игровую форму, но и позволяют иметь доходы с проданных билетов.

## 15. Раздел F.A.G.

01.03.2017 \ 12:27:26 +3 GMT

FBM TEAM  
Бюджет: 877 439 Кредитов

ДО БЛИЖАЙШЕГО МАТЧА  
09:04:57

НАЧАТЬ ПОДГОТОВКУ К МАТЧУ

КОМАНДА \* ФИНАНСЫ \* ИНФРАСТРУКТУРА \* ТРАНСФЕРНЫЙ РЫНОК \* МОЛОДЕЖНАЯ КОМАНДА \* ЛИГИ \*

← → FAQ

Профиль менеджера  
и в игре реальные или вымышленные футболисты и клубы?

Найти футболиста  
листы, как и клубы в игре придуманы, их фамилии и названия взяты из огромных мировых баз данных и перегенерированы.

Опции игры  
час нечтёт негодовать!  
игре не будет реальных футболистов? Неужели разработчики бояться нарушить чьи-то права, лицензии и т.д. и т.п.? Или они не хотят состязаться с создателями линейки FM, кто реалистичнее создаст базу данных?

FAQ  
захотели воссоздать реальные клубы?  
урядку.

Часто вы огорчитесь, если после регистрации поймёте, что все ваши любимые клубы заняты другими пользователями, что все ваши любимые футболисты куплены кем-то другим? А будете ли вы играть за излюбленные голы, понимая, что не сможете вложить 100500 денег на перекуп более известного клуба? Не будете. Поэтому один из постулатов игры - равные возможности. Равные составы и одинаковые по силе дания аккаунта. Отсутствие золотых аккаунтов, искусственно прокоченных футболистов или счастливой подковы в кармане.

если команда с заведомо сильными футболистами решит с лентой отнестись к матчу с фансайдером, ей гарантированно светит поражение. Таковы реалии настоящего футбола. Таковы правила и в FBM.

в игре длится около 3х недель. Иначе все мы умрём со скуки, дожидаясь раз в три дня матчей. Уже через 6 месяцев все футболисты постареют и их сменят более молодые ребята. Вы задумываетесь только о все будем думать о каждом желающем поиграть в FBM? Как бы вы себя почувствовали, если бы начали играть в неё чуть позже остальных и увидели бы в игре только Неймара, Дзюгова и ветерана Бейла? довались, ведь так? Поэтому не видим смысла делать реальных футболистов.

ы сделаем реальных футболистов сейчас, через полгода нам придётся перестраивать все 36 000+ команд в игре, тщательно (до взрыва мозга) выясняя, кто куда перешёл в межсезонье. И так на протяжении в каждой части света свои трансферные окна. Иначе всё в игре сплывет и будет нуча недовольных, кто рассчитывал, что если в реальности в их команду перешёл новый "Месси", то и в игре тоже извольте его

ий главный). Если вы хотите почувствовать себя тренером Реала или Челси, играйте в FM 15 и будете счастливы. Но если вы хотите попробовать создать суперклуб с нуля, имен на первых порах в своём иль клуб с внешним долгом, арендованный стадион и 33х летних мужиков с их семьями в качестве фанатов - тогда вам точно стоит играть в FBM. Не успеете отследиться - а вы уже играете в Лиге Чемпионов, где ире даёт более 100\$, и даже за ничью в каком-нибудь групповом этапе вы заработаете около 50 центов. Со временем в вашей молодёжной академии появятся талантливые юниоры, а инфраструктура и объектами, которые ежедневно приносят клубу прибыль.

ет происходить в самой начале игры? Как сформируется чемпионат? Где окажусь Я после регистрации?

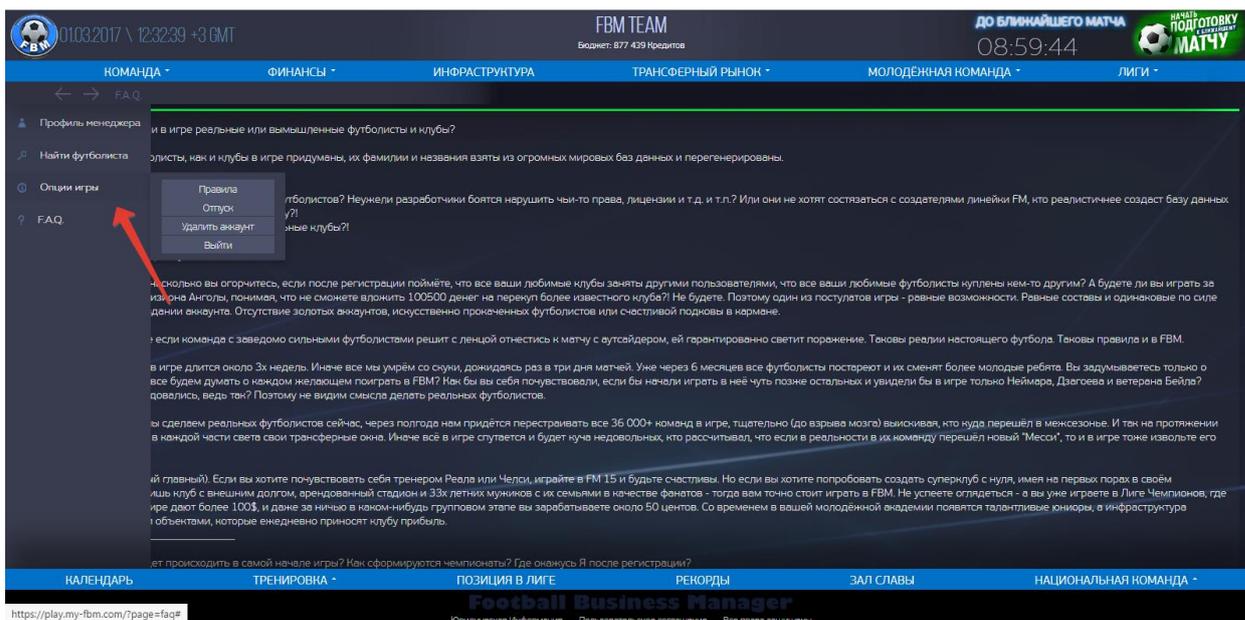
КАЛЕНДАРЬ \* ТРЕНИРОВКА \* ПОЗИЦИЯ В ЛИГЕ \* РЕКОРДЫ \* ЗАЛ СЛАВЫ \* НАЦИОНАЛЬНАЯ КОМАНДА \*

Football Business Manager  
Юридическая информация Пользовательское соглашение Все права защищены

https://play.my-fbm.com/?page=fac

В данном разделе вы можете ознакомиться с часто задаваемыми вопросами по игре и увидеть ответы разработчиков. Глава F.A.G. является чисто информативной и никаким образом не влияет на игровой процесс.

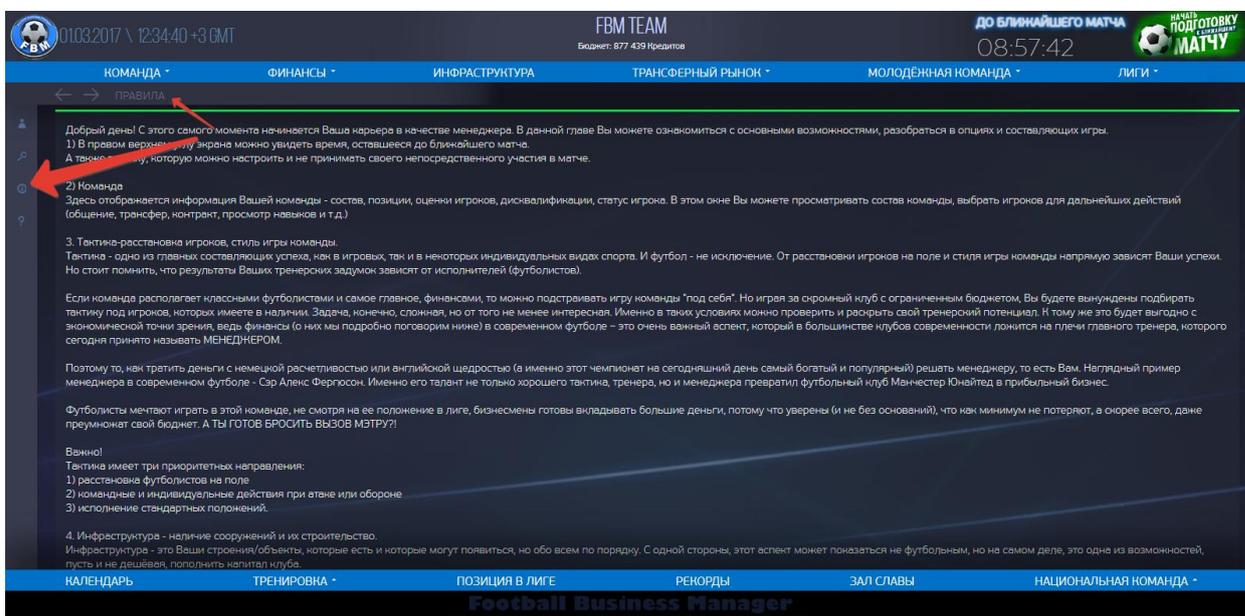
## 16. Раздел ОПЦИИ



В разделе есть такие подглавы как:

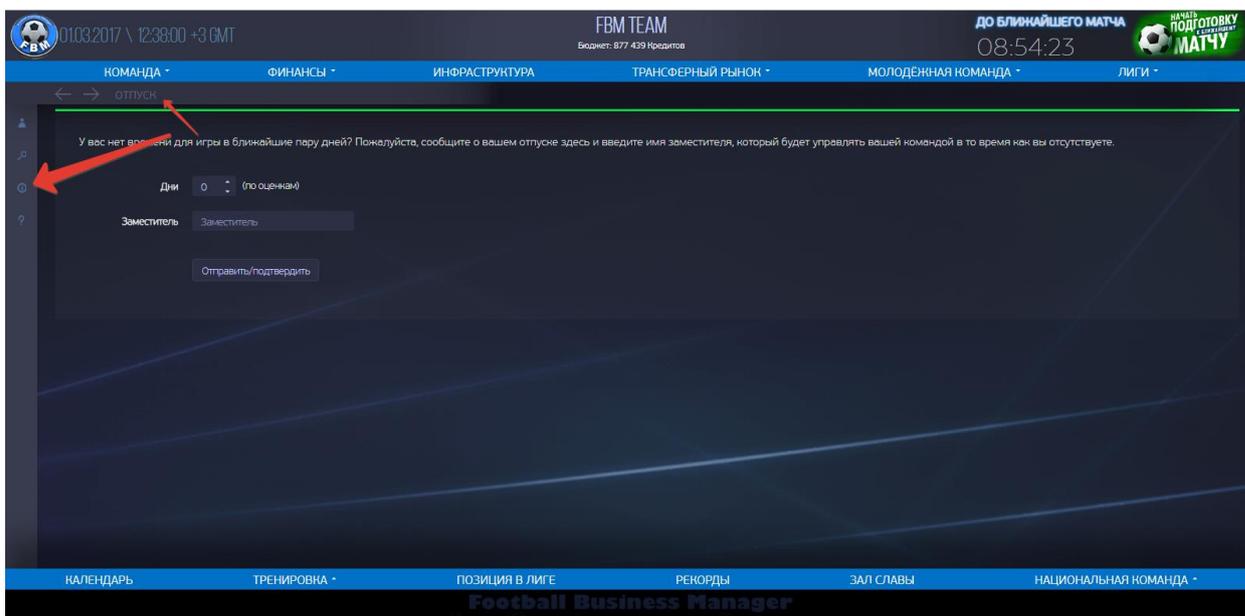
- Правила
- Отпуск
- Удалить аккаунт
- Выйти

### 16.1. Правила



Основные правила игры заключены именно тут. Но имейте в виду, что это не полная информация. С более полной информацией о правилах игры можно ознакомиться в данном мануале, либо на официальном сайте игры FBM - <http://my-fbm.com/обучение/>

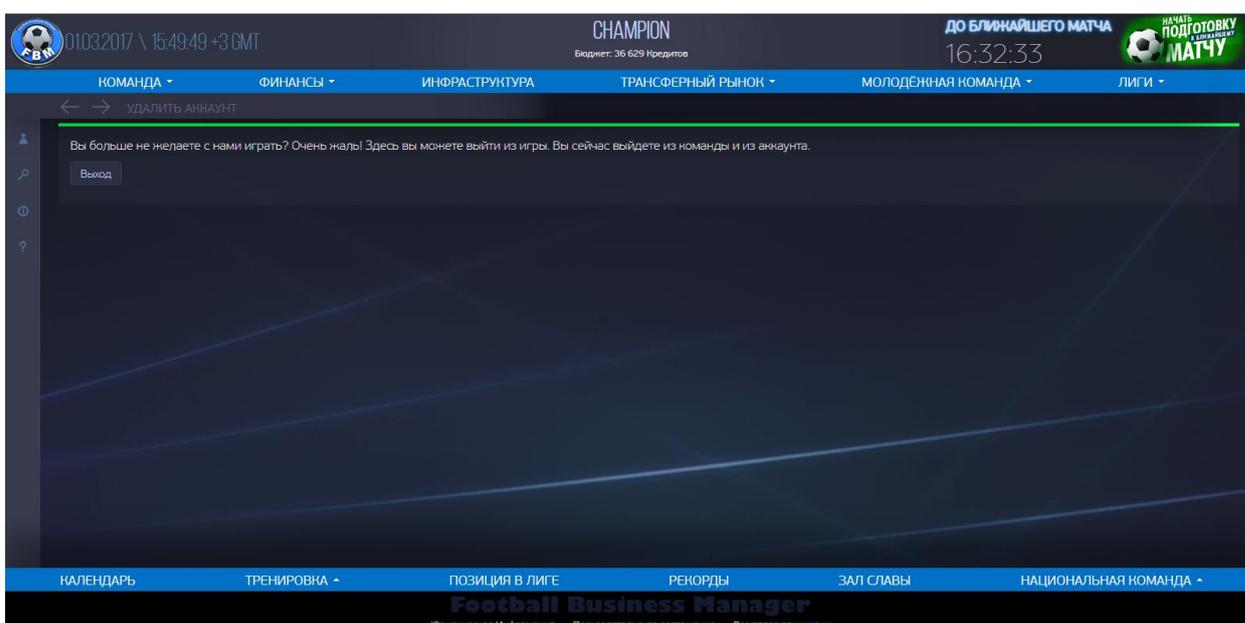
### 16.2. Отпуск



Вы можете на время перепоручить вашу команду другому менеджеру. При данной функции клуб перейдет под управление другому пользователю игры.

На данный момент функционал не до конца работоспособен и мы не рекомендуем им пользоваться без предварительной консультации с администрацией FBM.

### 16.3. Удалить аккаунт



**Ни в коем случае не делайте этого! Даже не пробуйте!!!**

Если конечно вы не решили покинуть игру навсегда....

Потому что клуб останется, а аккаунт со всеми достижениями будет удалён из системы.

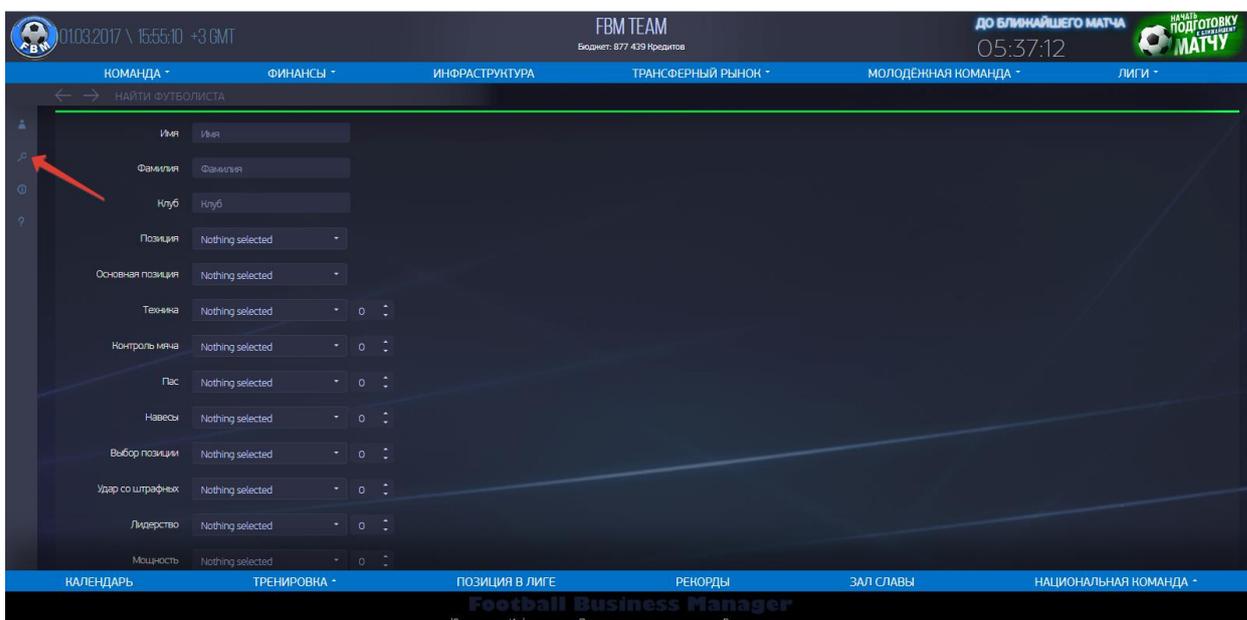
И не смотрите на весьма расплывчатый комментарий и безобидную с виду кнопку ВЫХОД. Это удаление аккаунта!

### 16.4. Выйти

Стандартная функция выхода из игры, если на то есть какие-либо причины. Но по-хорошему, причин пользоваться этой кнопкой нет. Потому что вы владеете только одним клубом.

**ЗАПРЕЩЕНО ИМЕТЬ БОЛЕЕ ОДНОГО АККАУНТА/КЛУБА. ЗАМЕЧЕННЫЕ НА ЭТОМ ПОЛЬЗОВАТЕЛИ ПОЛУЧАТ ПОЖИЗНЕННЫЙ БАН, И НИКОГДА НЕ СМОГУТ БОЛЬШЕ ИГРАТЬ В FBM.**

## 17. Раздел НАЙТИ ФУТБОЛИСТА

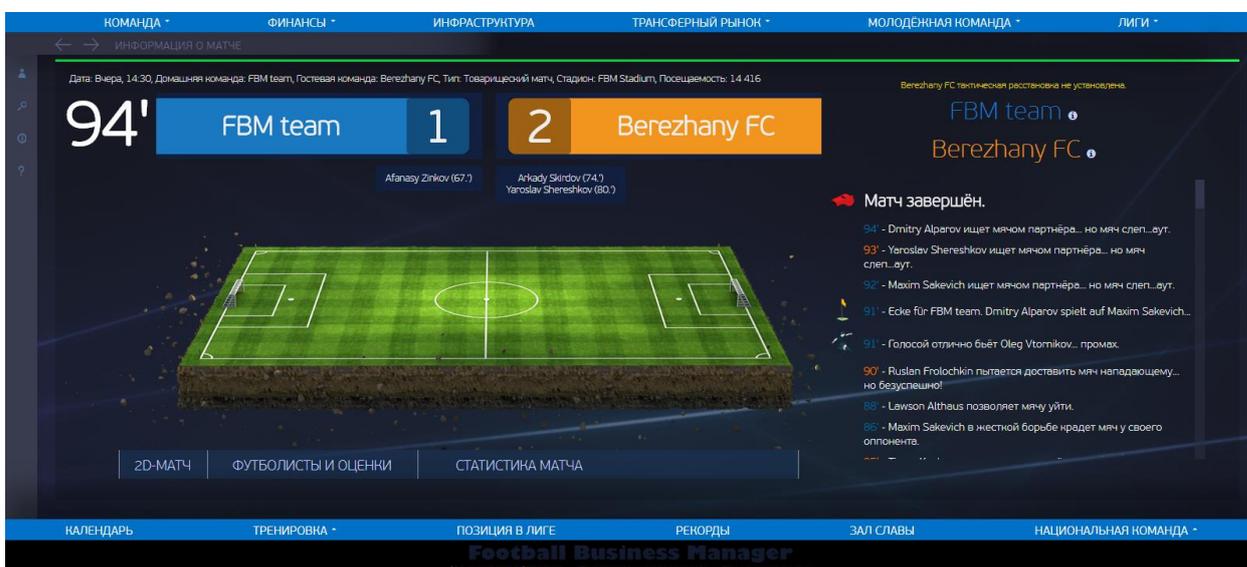


Данный раздел может помочь вам найти интересующего вас футболиста быстро и, так сказать, адресно. Вы можете выбрать позицию, и определенный набор качеств и навыков разведываемого футболиста и система выдаст все результаты по вашему запросу. Благодаря данной удобной опции вы можете искать футболистов "под себя", под свои личные предпочтения и стиль.

## 18. Раздел ОЖИДАНИЕ И ОКНО МАТЧА



В правом верхнем углу интерфейса игры вы всегда можете наблюдать время до начала ближайшего матча. При наступлении момента X, когда таймер переходит в нули, вы увидите в этом же месте сводку о матче (с кем вы играете) и фразу СМОТРЕТЬ МАТЧ ОНЛАЙН. Кликнув на неё, вы попадаете в окно матча, где можно не только наблюдать за поединком, но и влиять на его исход!



Функции, которые доступны вам в рамках проводимых матчей:

- замены с помощью кнопки ИЗМЕНИТЬ ТАКТИКУ, либо кнопки ДЕЙСТВИЕ
- смена тактической расстановки с помощью кнопки ИЗМЕНИТЬ ТАКТИКУ, либо кнопки ДЕЙСТВИЕ
- смена тактической стратегии на матч (например, изменение склонности к атакам, прессинга) с помощью кнопки ИЗМЕНИТЬ ТАКТИКУ, либо кнопки ДЕЙСТВИЕ
- аналитика статистики матча с помощью кнопки СТАТИСТИКА МАТЧА



- просмотр КПД футболистов, отражающийся в виде оценок в матче с помощью кнопки ФУТБОЛИСТЫ И ОЦЕНКИ

The screenshot shows the FBM TEAM website interface. At the top, there's a navigation bar with tabs for 'НОМАНДА', 'ФИНАНСЫ', 'ИНФРАСТРУКТУРА', 'ТРАНСФЕРНЫЙ РЫНОК', 'МОЛОДЕЖНАЯ КОМАНДА', and 'ЛИГИ'. The main content area is titled 'ИНФОРМАЦИЯ О МАТЧЕ' and features a '2D-МАТЧ' tab. Below this, there are two columns of player ratings for 'FBM team' and 'Berezhany FC'. The FBM team has an average rating of 7.20, while Berezhany FC has an average rating of 7.36. The website also includes a 'ДО БЛИЖАЙШЕГО МАТЧА' banner and a 'НАШЕ ПОДГОТОВКУ СТАВЬТЕ МАТЧУ' logo.

Поз	Имя	Оценки	Поз	Имя	Оценки
GK	Nestor Litvinov	- 8.75	GK	Boris Shastinskiy	- 7.00
LB	Albert Alifanov	- 5.75	LB	Pavel Zonin	- 6.25
CB	Robert Fedosov	- 6.75	CB	Stepan Shmelev	- 6.50
RB	German Genadev	- 7.50	CB	Mark Shumov	- 9.50
DM	Maxim Sakevich	- 7.50	RB	Arkady Skindov	- 8.50
CM	Dmitry Alperov	- 8.00	DM	Yaroslav Shereshevskiy	- 8.25
LW	Oleg Vtomikov	- 7.50	CM	Timur Kushner	- 6.25
AM	Afanasij Zinkov	- 8.50	LW	Timofei Kaminskiy	- 6.75
RW	Immanuel Batiyev	- 6.75	AM	Gennadiy Kasatkin	- 8.25
CF	Yefim Burdugov	- 6.00	RW	Ruslan Frolochkin	- 6.75
CF	Lawson Althaus	- 6.25	CF	Nikolay Kotlubickiy	- 7.00
Ø Оценки:	7.20		Ø Оценки:	7.36	
Ø Возраст:	24.91		Ø Возраст:	25.09	

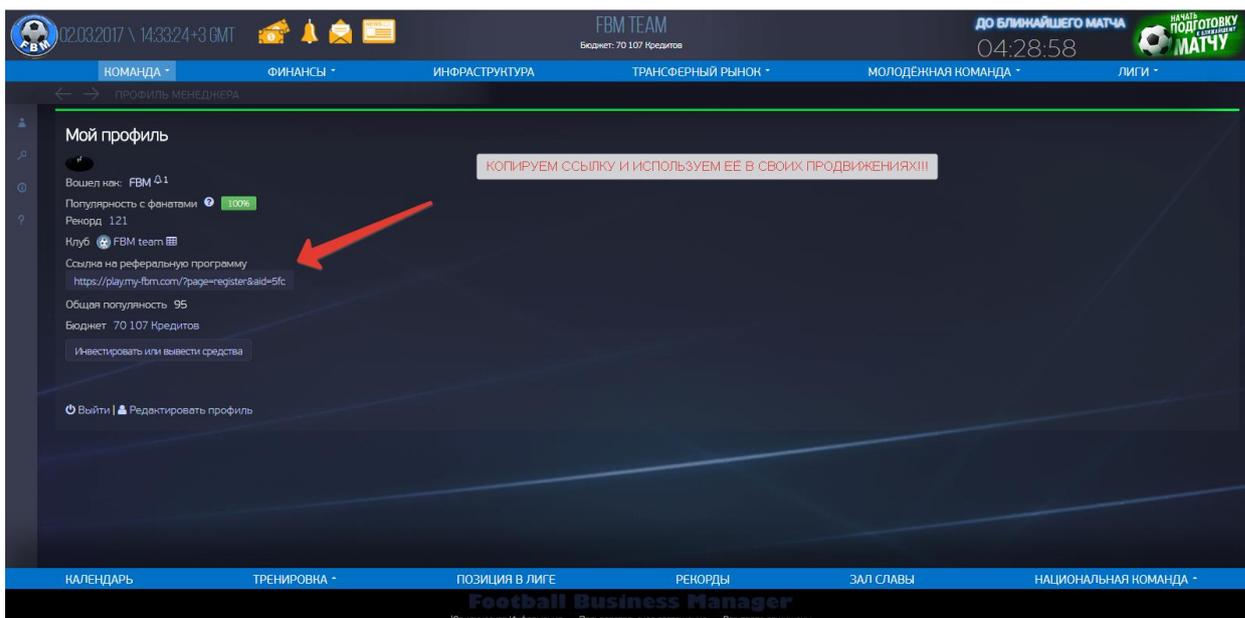
За забитые голы и голевые передачи начисляется больше всего баллов. За успешные пасы, перехваты и отборы также идут определенные пункты, которые и составляют оценку.

Располагайтесь поудобнее и наблюдайте за баталиями. В данный момент в игре предусмотрена только текстовая трансляция, но она постоянно обновляется и улучшается, благодаря чему процесс доставит вам истинное удовольствие!

*(Обновление текстовой трансляции ожидайте в самом ближайшем будущем!)*

*(Внедрение 2D-трансляций ожидайте в обновлениях)*

## 19. РЕФЕРАЛЬНАЯ ПРОГРАММА



У каждого аккаунта в главе ПРОФИЛЬ МЕНЕДЖЕРА присваивается своя собственная уникальная ссылка. Её можно скопировать и размещать там, где пожелаете.

Как скопировать ссылку

Кликните по ней, потом нажмите правый кубик мыши, чтобы выбрать действие над текстом и нажмите СКОПИРОВАТЬ, после чего выберите место, куда вы собираетесь скопировать и в этом месте правой кнопки мыши вызовите окно, где будет слово ВСТАВИТЬ.

Те, кто прошел по ней, попадают на окно регистрации в игре и после регистрации id реферала привязывается к вашему аккаунту!

Сразу хочется сообщить строгое правило:

- ЗАПРЕЩЕНО РАЗМЕЩАТЬ РЕФ ССЫЛКУ НА СТРАНИЦАХ НАШЕЙ ГРУППЫ! Если это произойдет, мы аннулируем весь список ваших рефералов и оштрафуем клуб на очень большую сумму.
- ЗАПРЕЩЕНО УПОМИНАТЬ НАШУ ГРУППУ В VK в ваших рекламных постах, если таковые планируется вами делать. За такой спам могут заблокировать всю группу! Реферальная ссылка ведет сразу на страницу регистрации в игре. Не указывайте ссылку на группу в VK. Надеюсь, наши просьбы будут услышаны. Более того, в таком случае есть риск, что ваш потенциальный реферал ускользнет от ссылки и напрямую зарегистрируется в игре!:)

Схема.

У пользователя в игре будет в профиле специальная реферальная ссылка, которой он сможет делиться везде, где только захочет. Например, сделать обзор на игру в Youtube и предлагать переходить в игру, либо поделиться ссылкой с друзьями.

Процесс.

После перехода по ссылке приглашенный реферал попадает на окно регистрации и после регистрации его ID фиксируется/закрепляется за его приглашающим. Количество приглашенных не ограничено.

Мотивация.

Приглашающий будет получать на баланс своего клуба 1% от всех когда либо внесенных его рефералом инвестиций в клуб. Всегда, пока вы и он играете в игру. Под инвестицией

воспринимается реальные деньги, которые реферал вносит через функционал ИНВЕСТИРОВАНИЯ В КЛУБ в игру.

Пример:

Вася пригласил Петю в FBM. Петя перешел по ссылке, зарегистрировался, поиграл месяц без вложений. Вася ничего не получает. Но Петя решил закинуть в игру 5\$. После этого на балансе у Пети появятся эти 5\$, а также деньги появятся и у Васи - в размере 0,05\$. В переводе на игровые деньги это 50 000 кредитов.

Сроки проведения

Минимум 2 месяца с момента релиза игры! После чего будет рассмотрена возможность либо прекратить программу (исчезнет функционал раздавать реф. ссылку), либо продолжить. При этом все достижения и реферальные связи, которые наработаются у вас, останутся в силе навсегда и никуда не пропадут. Т.е. вы так же будете зарабатывать с приглашенных ранее рефералов, даже если реферальная программа прекратится.

ИТОГ

Если вы Вася и вы пригласили 100 Петь, которые в неделю готовы инвестировать по 5\$, то ваш еженедельный доход клуба будет = 5 000 000 кредитов=5\$.

Прекрасная возможность почти за просто так иметь дополнительную статью доходов!

## 20. Раздел ФИНАЛЬНОЕ НАПУТСТВИЕ

Даём вам ещё пару напутствий и пройдемся ещё раз по самым важным аспектам игры.

Вы можете сменить название вашего клуба, обратившись в службу поддержки FBM, либо написав в соответствующую тему. Также вы можете более подробно заполнить данные своего аккаунта и поставить аватарку.

Инвестировать средства (ввести в игру) и подать запрос на вывод также можно через профиль менеджера. Вывод средств возможен при условии положительного баланса клуба.

Обязательно следите за спонсорскими контрактами. Без спонсора вы очень быстро уйдёте в минусовой баланс.

Следите за тренировками вашей команды. Только натренированные футболисты смогут навязать конкурентную борьбу своим оппонентам.

Обязательно следите за выставлением футболистов на поле в тактике. Если у вашей команды достаточно футболистов, но не выставлена тактика - система сама выставит состав за вас, но сделает это на своё усмотрение, что скажется на силе команды в матче. Если же у вас недостаточно футболистов для основного состава на матч - вашей команде будет присуждено поражение со счетом 0-3. Так что следите ещё и за количеством доступных для матча футболистов и лучше имейте обойму из 18-20 футболистов.

И наконец....

Выберите глобальную стратегию, кто вы для клуба - богатый инвестор, желающий получить мгновенную славу и результат? Или же вы скромный управленец, желающий просто существовать? А может быть, у вас есть собственная комбинированная стратегия на игру? Начните играть и покажите всем, на что вы способны!