

INDICE

1.0 INTRODUZIONE	3
2.0 GENERALE	3
3.0 INIZIARE UNA PARTITA	4
4.0 L'UFFICIO DEL MANAGER	5
5.0 LA SQUADRA	6
6.0 DATI DEL GIOCATORE	8
7.0 ALLENAMENTO DI SQUADRA	9
8.0 ALLENAMENTO INDIVIDUALE	10
9.0 RICERCA TATTICA	10
10.0 STATISTICHE DELLA SQUADRA	11
11.0 RICERCA DEL GIOCATORE	12
12.0 ELENCO DI RICERCA	13
13.0 COMPRARE E VENDERE I GIOCATORI	14
14.0 EDITOR TATTICO	14
15.0 AMPLIAMENTO DELLO STADIO	15
16.0 IL GIORNO DELLA PARTITA	15
17.0 ANALISI POST-PARTITA	17
18.0 GIOCARE UN'AMICHEVOLE	19
19.0 REGOLE GENERALI	19
CREDITI	20
SERVIZIO CLIENTI	21

PER LA SALUTE

Fare come minimo delle pause di 15 minuti dopo ogni ora di utilizzo. Non giocare se si è stanchi o si è dormito poco. Giocare in una stanza ben illuminata, seduti davanti allo schermo alla distanza massima permessa dal cavo. Ai soggetti sofferenti di epilessia va ricordato di consultare un medico prima dell'utilizzo di un videogioco; infatti particolari luci intermittenti o a motivo luminoso comunemente presenti nell'ambiente di tutti i giorni, in immagini televisive e anche in alcuni videogiochi potrebbero determinare un attacco. Va ricordato inoltre che anche coloro che non hanno mai sofferto di epilessia potrebbero comunque essere soggetti sensibili ad attacchi epilettici. Si consiglia anche di consultare un medico qualora durante il gioco dovesse insorgere uno dei seguenti sintomi: vertigini, alterazione della vista, contrazioni muscolari o altri movimenti involontari, perdita dell'orientamento, confusione mentale e/o convulsioni.

1.0 INTRODUZIONE

Player Manager 99 rappresenta un'innovazione nel panorama dei giochi gestionali di calcio e riflette i cambiamenti radicali avvenuti nella scena inglese ed europea. I manager di talento cambiano la formazione a ogni partita, spostando giocatori o progettando mosse per strappare un pareggio o raggiungere la vittoria; gli atleti sono selezionati per ricoprire un ruolo ed è questo tipo di strategia che ha consentito alla Francia di vincere i Mondiali senza attaccanti fissi. La difesa era solida, ma coloro che giocavano in attacco potevano andare a rete affidandosi agli scatti. Il manager dispone di numerosi strumenti per valutare un giocatore e scegliere la persona più adatta per ogni posizione e ruolo. Vi sono 8 formazioni e 12 tattiche per ciascuna di esse, in modo da determinare scatti, passaggi e palle lunghe per ogni giocatore. Potete progettare le vostre tattiche o perfezionare quelle esistenti; durante gli incontri avrete inoltre la possibilità di modificare formazioni, tattiche, parametri relativi agli scatti e istruzioni impartite alla squadra, così come di analizzare le prestazioni di quest'ultima, di effettuare sostituzioni e altro ancora.

Ogni partita viene effettivamente giocata, pertanto l'azione è influenzata dai punti di forza e di debolezza di ciascun giocatore, l'esperienza o la mancanza di essa, la tensione durante le grandi occasioni, l'esitazione a passare o a effettuare un tackle al fine di evitare un infortunio. L'incontro non è mai determinato sulla base del calcolo sommario di tutte le statistiche di una squadra rispetto a quelle dell'altra: se così non fosse, un miliardario che potesse assemblare una formazione con i migliori giocatori vincerebbe tutto quanto. In realtà, una partita di calcio è emozionante perché non vi sono certezze: sono gli avvenimenti del giorno quelli che contano.

2.0 GENERALE

2.1 INSTALLAZIONE

Installare Player Manager 99

WINDOWS 95/98

Per iniziare l'installazione, inserisci il CD-ROM di Player Manager 99 nel tuo lettore CD.

Se il tuo computer è dotato della funzione di Autoplay, comparirà automaticamente il menu dell'installazione: seleziona Installa e segui le istruzioni su schermo. Se questo menu non compare, clicca sul pulsante Avvio/Start e quindi su Esegui..., poi digita 'D:/SETUP' (dove 'D' è la lettera che identifica il tuo lettore CD) e premi INVIO. Da questo punto in poi segui le istruzioni su schermo.

DOS

Inserisci il CD-ROM di Player Manager 99 nel tuo lettore CD.

Passa al prompt del DOS digitando 'D:' (dove 'D' è la lettera che identifica il tuo lettore CD) e premendo INVIO, quindi digita 'DOS_INST' e premi nuovamente INVIO. Segui le istruzioni su schermo per procedere con l'installazione.

2.2 CONTROLLI

2.2.1 Saltare l'introduzione: premi il tasto ESC.

2.2.2 Inserire il nome: usa la tastiera.

2.2.3 Clic sinistro: clicca col pulsante sinistro del mouse.
Clic destro: cliccate col pulsante destro del mouse.

- 2.2.4 Selezionare un oggetto: cliccaci sopra col pulsante sinistro o quello destro.
- 2.2.5 Schermate dei contratti
Clicca col pulsante sinistro sulla cifra per aumentarla.
Clicca col pulsante destro sulla cifra per diminuirla.
- 2.2.6 Il gioco utilizza menu a tendina e a comparsa.
- 2.2.7 Menu a tendina: sposta il cursore del mouse per rivelare il menu, quindi clicca col pulsante sinistro sulle opzioni.
- 2.2.8 Menu a comparsa: clicca col pulsante sinistro sui pulsanti per far comparire i menu, quindi con quello sinistro sulle opzioni.
- 2.2.9 Salvare la partita: seleziona l'opzione 'Salva' dai menu a tendina. Ci sono 10 spazi disponibili, scegline uno.

3.0 INIZIARE UNA PARTITA

Ci sono tre opzioni:

- **NUOVA PARTITA:** Ti consente di iniziare una nuova partita, partendo da una situazione che ogni volta presenta una sfida differente.
- **CONTINUA PARTITA:** Ti permette di continuare una partita salvata. Scegli la partita da caricare tra quelle presenti.
- **AMICHEVOLE:** Puoi salvare la tua squadra attuale su un floppy disk, tramite l'apposita opzione del menu a tendina, e puoi poi utilizzare questo floppy per giocare contro un tuo amico, dotato anch'egli di una squadra salvata su floppy, per vedere chi ha creato la squadra e la tattica migliore. Le due squadre non possono mai avere lo stesso nome.
- Si tratta di una partita di pratica, che è stata salvata dopo poche settimane dall'inizio della stagione. Puoi continuare la partita fino alla conclusione della stagione, dal momento che è buona regola impraticarsi con l'utilizzo di ciascun menu prima di affrontare la realtà così com'è.

3.1 NUOVA PARTITA Quando selezioni questa opzione, viene creato un nuovo ambiente di gioco; il processo può richiedere qualche tempo.

3.2 SCEGLI IL CAMPIONATO: Puoi scegliere di giocare uno dei campionati disponibili, ognuno dei quali con le proprie regole e le proprie competizioni, specialmente per quanto riguarda i trasferimenti. Ogni campionato è una sfida diversa.

3.3 SCEGLI LA SQUADRA DA ALLENARE: Puoi selezionare qualsiasi squadra o divisione: dopo la scelta di quest'ultima, verranno visualizzate tutte le formazioni in essa presenti, dopodiché potrai procedere a selezionare la squadra.

3.4 CONTRATTO: Per quanto riguarda alcuni compiti, hai la possibilità di occupartene in prima persona o di delegare la loro esecuzione al computer; nel primo caso, la partita diventa più complessa e ti consente di dedicare alla squadra tutte le attenzioni di cui necessita.

3.4.1 RINNOVO DEL CONTRATTO: Tutti i calciatori hanno un contratto con la squadra, la cui durata è determinata nella fase di stipulazione; è consigliabile procedere al rinnovo ben prima della data di scadenza. Diversamente, dopo tale giorno il calciatore diventa svincolato e può abbandonare o andare a qualsiasi club senza che l'operazione comporti un onere per la squadra beneficiaria. Selezionando l'opzione NO, il rinnovo sarà effettuato dal computer.

3.4.2 ALLENAMENTO: Nel gioco vi sono due tipi di allenamento, denominati Allenamento di squadra e Allenamento individuale; senza allenamento, il rendimento dei giocatori tende a peggiorare, impedendoti di ottenere il meglio dalla squadra. Inoltre, per effettuare l'allenamento è necessario disporre dell'allenatore, dell'addetto al settore giovanile e via di questo passo. Selezionando l'opzione NO, sarà il computer a occuparsi dell'allenamento.

3.4.3 ALLENATORE GIOCATORE: Puoi decidere di fare parte o meno della squadra, così come di gestirla; selezionando l'opzione SI, nell'elenco della squadra comparirà il tuo nome. La possibilità è quella di appendere le scarpe al chiodo e concentrarti solamente sull'aspetto gestionale.

3.4.4 MIGLIORAMENTI STADIO: Tutte le società hanno bisogno, di tanto in tanto, di migliorare il loro stadio; per un club di alto livello, si tratta di una decisione fondamentale, poiché ci può essere la necessità di abbattere parte della struttura esistente, in modo da costruire uno stadio più capiente. Una società piccola può procedere con l'operazione quando se la può permettere. Selezionando l'opzione NO, sarà il computer a occuparsi del miglioramento dello stadio.

3.4.5 All'inizio di ogni stagione, avrai la possibilità di tornare sui tuoi passi.

3.5 INSERISCI NOME ALLENATORE: Serviti di questa opzione per inserire il tuo nome. Clicca col pulsante sinistro e cancella quello di default mediante la tastiera, procedendo poi a inserire quello di tua scelta. Non è consentito superare i 14 caratteri e quelli in eccesso verranno troncati.

3.6 INIZIARE UNA NUOVA PARTITA: Quando cominci una nuova partita hai a tua disposizione alcune settimane per mettere a punto la tua squadra. La priorità, in questo momento, è comprendere esattamente che cosa potrà fare la tua squadra. Esamina le informazioni dei giocatori e cerca di scoprire la tattica più adatta per permettere loro di esprimersi al meglio (puoi anche creare la tua tattica personalizzata). Se sei anche responsabile dell'allenamento, dovrai assumere il personale e distribuire i carichi di lavoro, tenendo presente che a inizio stagione ben difficilmente i giocatori saranno in forma.

3.7 NUOVA STAGIONE: Dopo che sono state giocate tutte le partite, i tuoi calciatori si godranno una meritata vacanza, mentre per te comincerà il periodo più difficile. Dovrai infatti cercare nuovi talenti per la squadra, affinare gli schemi tattici e liberarti degli atleti che non rientrano più nei tuoi progetti. Man mano che i giocatori rientreranno dalle ferie riceverai delle comunicazioni; dovrai allora assumere del nuovo personale e cominciare ad allenare i calciatori per prepararli al nuovo campionato. Potrai anche organizzare delle amichevoli, oppure partire con la squadra per un tour di partite.

4.0 L'UFFICIO DEL MANAGER

Da qui puoi visitare l'ufficio del manager di ogni club, semplicemente selezionando la squadra appropriata. In tal modo, otterrai una panoramica sulla società scelta.

4.1 MANAGER: Se è stato nominato un allenatore provvisorio, significa che la carica di allenatore della squadra è attualmente vacante.

4.2 FORMA: I risultati delle ultime cinque partite; l'ultimo appare per primo. Insieme alla posizione in classifica, ti danno un'idea dell'altra squadra.

4.3 TATTICA E STILE: L'avversario gioca utilizzando qualche schema insolito?

4.4 MEDIA SPETTATORI: Le squadre con più tifosi possono riservare spiacevoli sorprese quando giochi in casa loro, dal momento che possono richiedere alcune modifiche alla tua formazione. I giocatori più giovani, infatti, potrebbero avere problemi a causa della tensione e l'arbitro potrebbe non avere il coraggio di fischiare contro i padroni di casa. Solitamente, inoltre, chi è in casa gioca sempre al massimo. Puoi decidere di modificare tanto la formazione quanto la tattica.

4.5 BRAVURA ALLENATORE: E' in picchiata... presto ci sarà un posto libero?

4.6 DENARO DISPONIBILE: Se è poco, non potrai fare grandi acquisti. Probabilmente anche il morale della squadra sarà basso e i calciatori migliori non vedranno l'ora di andarsene.

4.7 PROSSIMO INCONTRO: Puoi controllare quanto ti renderanno i prossimi avversari. Un derby locale o una squadra con molti tifosi al seguito meritano attenzione.

4.8 FATTO: Quando hai finito di preparare la squadra, seleziona quest'opzione per procedere. Hai tre possibilità.

4.8.1 GIOCA UNA GIORNATA: Se ci sono delle partite in programma, i loro risultati verranno mostrati prima di ritornare all'ufficio dell'allenatore.

4.8.2 DATA PARTITA: I risultati degli incontri giocati prima del tuo vengono mostrati prima di tornare all'ufficio dell'allenatore.

4.8.3 VAI ALLA PARTITA: Ti porta direttamente alla tua partita.

5.0 LA SQUADRA

5.1 La gestione della squadra per farla giocare al meglio, l'acquisto di nuovi giocatori al minor costo possibile, il mantenimento di un morale sempre alto sono elementi cruciali per puntare al successo. L'attenzione a questi dettagli darà i suoi frutti.=

5.2 In questo menu potrai tenere sotto controllo la tua squadra e la situazione. Le seguenti informazioni vengono mostrate accanto al nome di tutti i giocatori.

5.2.1 ET Giocatore in lista trasferimenti.

5.2.2 EP Giocatore in lista prestiti.

5.2.3 FP Giocatore in prestito presso un'altra squadra.

5.2.4 IP Giocatore in prestito da un'altra squadra.

5.2.5 RT Giocatore che richiede un trasferimento.

5.2.6 CN Giocatore con meno di 9 mesi residui di contratto.

5.3 Giocatore non disponibile: Il nome viene mostrato in ROSSO. Il motivo della sua indisponibilità è indicato da un'icona sulla maglia.

5.3.1: CROCE ROSSA: Giocatore infortunato.

5.3.2: CROCE VERDE: Giocatore ammalato.

5.3.3: S: Giocatore squalificato per l'accumulo di punti disciplinari o per un cartellino rosso.

5.3.4: A: Giocatore assente senza permesso.

5.3.5: I: Giocatore assente per impegni in nazionale.

5.4 INFO: I seguenti dati sono disponibili per tutti i calciatori.

5.4.1 ETA': Devi cercare di ottenere una miscela di giovinezza ed esperienza. Le qualità fisiche dei giocatori peggiorano con il passare degli anni.

5.4.2 CONTRATTO: I mesi di contratto residui. Tieni sempre sotto controllo i contratti dei tuoi giocatori migliori, specialmente se giovani.

5.4.3 MORALE: Il morale di un giocatore scende se non viene mandato in campo, se è solo, se ha problemi di comunicazione o se non sta rendendo al meglio a causa del suo impiego in una posizione errata. Ci possono anche essere più problemi contemporaneamente. Dal momento che gli esseri umani sono molto complicati, questo programma cerca di trattare quanti più aspetti possibile.

5.4.4 FORMA FISICA: Questa include la forma fisica e la capacità di affrontare la partita. Per quanto riguarda la prima devi utilizzare gli allenamenti per mantenerla sempre al massimo, mentre la seconda si può acquisire solamente scendendo in campo a fare esperienza. Cerca sempre di utilizzare quanti più uomini possibili della tua rosa, per mantenere al minimo il loro affaticamento e ottenere una buona capacità di affrontare la gara. Sarai tu a dover decidere quali giocatori avranno bisogno di un turno di riposo e quando i giovani avranno l'occasione di mettere in mostra le loro qualità.

5.4.5 AFFATICAMENTO: Il giocatore si stanca, sia fisicamente sia mentalmente, quando gioca molte partite senza riposarsi a sufficienza.

5.4.6 PRESENZE: Puoi vedere in un attimo chi ha sempre giocato e chi non è mai sceso in campo.

5.4.7 PUNTI DISCIPLINARI: mostra i punti attuali, distribuiti secondo le regole riportate sotto. Se ti aspetta una partita importante, ti conviene rischiare un giocatore in odore di squalifica?

5.4.8 PREZZO: Indica la valutazione del giocatore. Cambia di continuo, a seconda delle presenze, dei gol eccetera.

5.4.9 STIPENDIO: Gli stipendi settimanali. Usi bene i tuoi soldi?

5.4.10 TIPO: Tutti i giocatori dello stesso tipo vengono raggruppati, in modo che tu possa confrontare tutti i loro dati. Puoi, per esempio, vedere quale difensore ha accumulato più punti disciplinari.

5.4.11 RUOLO: I giocatori sono messi in ordine decrescente in base al dato selezionato. Con l'opzione TIPO, i giocatori vengono elencati in gruppi.

5.5 SELEZIONARE LA SQUADRA: Selezionare la squadra: puoi decidere quale squadra mandare in campo in qualsiasi momento antecedente alla partita. Ricordati comunque di farlo prima di scendere in campo; i due menu che meglio si adattano a questo scopo sono quelli della ricerca tattica e delle statistiche della squadra. Il numero di giocatori che puoi selezionare è evidenziato dai numeri di maglia; se, per esempio, puoi portare in panchina 5 riserve, ci saranno maglie dall'1 al 16. Per sostituire un giocatore con un altro, devi semplicemente cliccare col pulsante sinistro sulle rispettive maglie.

5.6 STATISTICHE DELLA SQUADRA: Puoi esaminare le capacità di tutti i tuoi calciatori, indicando chi dovrà battere i rigori, chi sarà il capitano, eccetera. Questo menu è l'ideale per decidere la composizione della squadra, almeno fino a quando non conoscerai alla perfezione i giocatori.

5.6.1: ABILITÀ/ATTRIBUTI: La prima schermata delle statistiche contiene l'insieme di tutti i dati più importanti per decidere la posizione di un giocatore. Il significato delle varie voci è spiegato nella seconda schermata delle statistiche. Usa l'opzione RUOLO per raggruppare i giocatori per ruolo e tieni presente che i giocatori bravi sono evidenziati con tre diversi sfumature di verde, mentre quelli scadenti con tre tipi di rosso.

5.6.2: ORDINA: Clicca sull'intestazione di una colonna per disporre gli elementi della squadra in ordine decrescente relativamente a una certa abilità.

5.6.3: INFO: Per ogni giocatore sono visibili i seguenti dati: Età, Fatica, Forma, Morale, Presenze, Prestazione media e Gol. Scegli il dato che vuoi visualizzare.

5.6.4: TABELLA DELLA PARTITA: Qui vengono riportate le informazioni più importanti sull'ultima partita. Se hai usato l'opzione CONTINUA PARTITA per iniziare a giocare, questo comando non sarà disponibile fino a quando non sarai sceso in campo almeno una volta.

5.6.5: DESIGNAZIONI: Devi designare un capitano prima dell'inizio dell'incontro. L'autorevolezza e un comportamento tranquillo sono essenziali per questo ruolo. Clicca col sinistro su CAP e quindi sul giocatore che hai scelto, poi assegna anche gli altri tre ruoli nello stesso modo.

6.0 DATI DEI GIOCATORI

Tieni presente che, cliccando col pulsante sinistro sul nome di un giocatore in qualsiasi menu, si aprirà questa schermata.

6.1 Questo menu contiene informazioni dettagliate sul giocatore selezionato. Ne elenca le caratteristiche fisiche e le abilità di gioco e fornisce informazioni sui suoi successi, oltre agli strumenti necessari per la sua gestione.

6.2 COMPRA: Usate quest'opzione per acquistare un giocatore da UN'ALTRA squadra. Lo puoi fare solo se il giocatore e la squadra sono d'accordo con la cessione; basta che uno di loro rifiuti per annullare l'affare.

6.3 COMPARA: Puoi comparare gli attributi fisici e le abilità del giocatore selezionato a quelli della tua squadra. I dati vengono mostrati in forma grafica. Questa funzione è molto utile quando devi decidere se comprare qualcuno: ricorda che il candidato è quello evidenziato.

6.4 PRESTITO: Usa quest'opzione per richiedere un giocatore in prestito. Il periodo di prestito dura 13 settimane e l'allenatore del giocatore in prestito lo può richiamare in un qualsiasi momento, senza alcun preavviso. Lo stipendio del giocatore che hai preso in prestito ricade sulle tue spalle; infine, il giocatore può rifiutare il prestito presso la tua squadra.

6.5 CONTRATTO: Quest'opzione si usa per rinnovare il contratto dei giocatori che compongono la vostra squadra. Puoi rinnovare un contratto solo raggiungendo un accordo con il giocatore, discutendo dello stipendio e di tutte le clausole che lo compongono. Cerca di non sfiorare mai le tue disponibilità economiche.

6.5.1: Decidi la somma da offrire cliccando col pulsante sinistro sui numeri per aumentarli o col destro per diminuirli. Il livello del cilindro a tempo scende con il trascorrere dei secondi, a una velocità che dipende da come il giocatore valuta l'offerta che gli stai sottoponendo. Puoi cercare di rendere più allettante un contratto, specie per i giocatori più bravi, inserendovi alcune clausole. Anche la durata del contratto influenza la decisione del calciatore: i più anziani apprezzeranno contratti lunghi, mentre i più giovani non saranno propensi a legarsi per molto tempo.

6.5.2: Il giocatore potrebbe rifiutarsi di discutere del suo contratto. In questo caso puoi solo attendere un po' per riprovare, oppure venderlo.

6.6 STATO TR: Questa funzione fa comparire un menu con le seguenti opzioni.

6.6.1: STATO DI TRASFERIMENTO: Puoi inserire un giocatore nella lista trasferimenti, rimuoverlo o renderlo incedibile. Ricorda comunque che i dirigenti della squadra potranno sempre vendere qualunque giocatore: dopotutto, sei sempre un semplice impiegato.

6.6.2: STATO PRESTITO: Puoi inserire o rimuovere un giocatore dalla lista dei prestiti. Hai inoltre la possibilità di richiamare i giocatori in prestito presso altre società, in qualsiasi istante.

6.6.3: RILASCIA GIOCATORE: Puoi togliere un giocatore dalla rosa, facendogli lasciare immediatamente la squadra. Verrai informato del costo dell'operazione.

6.6.4: CONTRATTO: Mostra i termini del contratto attuale di un giocatore.

7.0 ALLENAMENTO DI SQUADRA

La squadra non si può allenare, se prima non hai assunto il personale necessario: devi pertanto pensare prima a questo che agli allenamenti (vedi il paragrafo 8.5.4).

7.1 Questo menu fa riferimento agli allenamenti di tutta la squadra, che sono suddivisi in quattro parti.

7.1.1 GIOCO DI SQUADRA: La squadra prova le tattiche, gli schemi offensivi e il controllo del pallone.

7.1.2 ABILITÀ: Viene curata la tecnica di difesa, centrocamp e attacco.

7.1.3 PALLA FERMA: Si lavora su calci d'angolo, punizioni e rigori.

7.1.4 FISICA: Preparazione fisica per tutta la squadra. Nel calcio moderno i giocatori devono essere degli atleti perfetti per poter affrontare una partita.

7.2 REGOLARE IL TEMPO PER OGNI ATTIVITÀ: Puoi decidere quanto tempo dedicare a ogni aspetto dell'allenamento. Quando apri per la prima volta questo menu, la suddivisione è paritaria: per aumentare o ridurre il tempo, devi solo portare il puntatore del mouse sul livello che desideri e cliccare col pulsante sinistro. La regolazione di un livello modifica automaticamente anche quelli negli altri cilindri. Se hai preso una decisione, per esempio vuoi dedicare il 30% degli allenamenti alla forma fisica, regola questo livello sul valore scelto e poi BLOCCALO. Per fare ciò, muovi il cursore sul cerchio vicino e clicca col pulsante sinistro del mouse. Da adesso in poi le modifiche degli altri livelli non influenzeranno questo valore. Puoi regolare anche gli altri tre livelli in modo analogo.

7.3 Ogni attività principale, tranne la preparazione fisica, si suddivide in tre ulteriori categorie, delle quali puoi regolare come sempre il livello.

7.4 ALLENAMENTO EXTRA: Se la tua squadra non sta giocando molto bene, puoi decidere di aumentare gli allenamenti, fino al 30% in più. Ricordati che gli allenamenti extra, se tenuti troppo spesso, abbassano il morale della squadra, affaticano i calciatori e sortiscono benefici minori.

7.5 FARE UNA PAUSA: Se la squadra sta giocando molto bene o ha molte partite ravvicinate, puoi concedere una pausa premio per alzare il morale e far riposare un po' i tuoi calciatori.

8.0 ALLENAMENTO INDIVIDUALE

Puoi assegnare a ogni giocatore degli allenamenti individuali; per il portiere, per la difesa, per il centrocampo, per l'attacco e per la forma fisica.

8.1 Scegli il giocatore che vuoi allenare, quindi seleziona il tipo del suo allenamento muovendo la barra. Per regolare il livello devi semplicemente porre il puntatore del mouse dove vuoi e quindi cliccare col pulsante sinistro. Quando hai ottenuto il livello che desideri, bloccalo cliccando sul cerchio.

8.2 Per annullare tutti gli allenamenti di un giocatore, clicca col sinistro sull'apposita opzione.

8.3 RIPOSO: Se un giocatore sta rientrando da un infortunio, ha bisogno di allenamenti ridotti. Puoi farlo cominciare dall'80% di riposo, per esempio, da ridurre gradualmente. Ti raccomandiamo di mantenere sempre l'allenamento della forma almeno al 25%, con il riposo impostato tra il 40% e il 50%. Questo anche perché quando giocano i calciatori migliorano automaticamente le loro abilità.

8.4 INFO: Mostra Età, Forma, Fatica, Portiere, Difesa, Centrocampo, Attacco. Usali per regolare l'allenamento.

8.5 LO STAFF: L'allenamento della squadra e dei singoli giocatori ha un ruolo molto importante. La qualità dell'allenamento dipende da quella dello staff che assumi: cerca di ingaggiare sempre il meglio che ti puoi permettere. Il preparatore non è uno specialista e se tutto il peso dell'allenamento gravasse sulle sue spalle, la qualità ne risentirebbe, cosa che accadrebbe anche se dovesse occuparsi degli allenamenti individuali di molti giocatori. Se puoi permetterti un solo preparatore, cerca di limitare al minimo gli allenamenti individuali, per garantire l'adeguata attenzione alla squadra.

8.5.1 All'inizio di una NUOVA PARTITA viene assunto un buon preparatore per un periodo di tre mesi: puoi comunque licenziarlo per assumerne subito uno nuovo.

8.5.2 Tutte le assunzioni durano al massimo dodici mesi. Il preparatore lascia la tua squadra alla scadenza del contratto.

8.5.3 Puoi licenziare qualsiasi membro dello staff dei preparatori, in qualunque momento. Verrai informato sul costo dell'operazione.

8.5.4 CARICHE STAFF: I candidati disponibili vengono mostrati con la loro valutazione e lo stipendio richiesto. Per mostrare le varie categorie disponibili, clicca col pulsante sinistro sulle rispettive colonne, quindi scegli chi vuoi dalla lista. Ricorda che devi avere un posto vacante per poter assumere qualcuno.

8.6 MIGLIORAMENTI: Questo menu mostra nelle statistiche dei giocatori i miglioramenti risultanti dagli allenamenti. Anche la regolarità del lavoro influenza questi dati. Seleziona la statistica che vuoi esaminare, che viene indicata dai dati a sinistra. All'inizio della stagione, sulla destra, c'è il valore attuale. Il grafico mostra i miglioramenti.

9.0 RICERCA TATTICA

9.1 Puoi usare questo menu quando vuoi che un tuo giocatore svolga un particolare ruolo nel tuo schema tattico. Tutte le statistiche sono elencate sulla destra: ne puoi selezionare quante ne vuoi per specificare le caratteristiche che ti interessano; gli elementi della squadra verranno ordinati in modo decrescente. Le cinque statistiche più importanti sono mostrate anche in forma grafica. Per

comprendere meglio il funzionamento di quest'opzione, sono molto utili un paio di esempi; ricorda infine che questa schermata è l'ideale per comporre la formazione.

TUTTI I VALORI SONO RELATIVI: IMPOSTA IL PIÙ IMPORTANTE SUL 100%, CON GLI ALTRI IN ORDINE DECRESCENTE.

9.2 CERCARE IL GIOCATORE MIGLIORE IN UN DATO RUOLO: Devi trovare un giocatore in grado di ricoprire una posizione esterna. Può essere un terzino oppure un'ala tornante, tenendo presente che per ogni ruolo i requisiti sono diversi.

9.2.1 TERZINO: Se le impostazioni sono simili a quelle che seguono, troverai i giocatori più adatti a ricoprire questo ruolo.

Contrasto: 100	Passaggio: 80	Velocità: 50
Colpo di testa: 40	Controllo: 30	Resistenza: 20

Variando uno di questi valori, o comprando dei nuovi giocatori, la lista verrà modificata.

9.2.2 TERZINO DI SPINTA:

Contrasto: 100	Passaggio: 80	Velocità: 60
Colpo di testa: 50	Controllo: 40	Resistenza: 20

Il motivo per la diversificazione dei valori sta nel fatto che un terzino di spinta deve correre molto di più e quindi richiede sia più velocità per tornare in difesa sia maggior resistenza per reggere l'intera partita. Deve inoltre essere in ottima forma e resistente alla fatica. Naturalmente, in entrambi i casi, devi tenere in considerazione anche l'età del giocatore.

9.2.3 Se vuoi modificare ulteriormente il ruolo del giocatore che cerchi, per esempio vuoi un calciatore in grado di spingersi in avanti e di concludere efficacemente a rete, dovrai aggiungere le necessarie qualità. Per quanto riguarda gli schemi, potrai creare delle nuove discese per il giocatore con l'editor tattico, ma non potrai decidere quando le sfrutterà: sarà il giocatore a capirlo da solo. I giocatori davvero efficaci in questo ruolo non sono certo molti, ma esistono: usando l'apposita funzione di ricerca potrai scovare questi talenti.

10.0 STATISTICHE DELLA SQUADRA

Le statistiche definiscono in tutto e per tutto il giocatore, stabilendo in quale parte del campo giocherà e con quanta efficacia. Ci sono delle statistiche che non puoi vedere, che influenzano il comportamento e la capacità di giocare come membro di una squadra, come pure il desiderio di vincere e altre ancora. Di seguito trovi la descrizione di alcune delle statistiche visibili e del ruolo da esse svolto nel programma.

10.1 LEADERSHIP: Una statistica per ottimi capitani; scegli un giocatore molto autorevole ed egli influenzerà il comportamento degli altri, dentro e fuori dal campo. Un buon capitano alza il morale di tutta la squadra.

Agilità: La velocità di movimento di un giocatore, i riflessi per rispondere a un passaggio, un contrasto, eccetera.

Visione: E' una misura della capacità del giocatore di leggere la partita, giudicando la posizione dei compagni per capire a chi passare la sfera.

Sicurezza: Come si comporta il giocatore, specialmente quando viene contrastato e quando sta per tirare in porta.

Intelligenza: I giocatori intelligenti sanno quando crossare alto, quando basso e quando liberarsi del pallone. Giocano a calcio in maniera decisamente migliore rispetto agli altri.

1 0 . 2 Di seguito trovi un quadro d'insieme delle statistiche più importanti dei vari giocatori, in tutti i settori del campo. L'ordine di priorità è un suggerimento, che devi considerare tenendo presenti anche la formazione e la tattica che utilizzi.

10.2.1 DIFESA

Centrale: Contrasto, colpo di testa, passaggio, aggressività e potenza.
Terzino: Contrasto, passaggio, velocità, colpo di testa, controllo e resistenza.
Terzino di spinta: Contrasto, passaggio, velocità, resistenza, colpo di testa e controllo.
Jolly difensivo: Contrasto, passaggio e colpo di testa.
Regista difensivo: Contrasto, passaggio, visione, intelligenza e controllo.
Libero: Passaggio, contrasto, visione, aggressività e controllo.

10.2.2 CENTROCAMPO

Centr. offensivo: Passaggio, tiro, dribbling, contrasto e controllo.
Centrocampista: Contrasto, aggressività e passaggio.
Ala: Passaggio, velocità, intelligenza, resistenza e controllo.
Jolly: Passaggio e contrasto.
Regista: Passaggio, visione, intelligenza, sicurezza e controllo.

10.2.3 ATTACCO

Centravanti: Tiro, calma, colpo di testa e dribbling.
Attaccante: Tiro, agilità e dribbling.
Torre: Colpo di testa, tiro e passaggio.

10.2.4 Quanto appena affermato descrive solo in minima parte i ruoli che esistono in campo: usando l'editor tattico potrai modificare a tuo piacimento il comportamento della squadra.

11.0 RICERCA DEL GIOCATORE

Ci sono migliaia di giocatori in giro, da tutte le parti del mondo: la ricerca di un diamante in mezzo a tutti gli altri non è certo cosa facile. Questo menu ti aiuterà a trovare in fretta il tuo giocatore ideale.

1 1 . 1 Se stai cercando un tipo particolare di giocatore, per risolvere un difetto nella tua squadra, puoi restringere il campo della ricerca usando uno dei seguenti criteri.

1 1 . 2 **RUOLO:** Ti permette di scegliere tra portieri, difensori, centrocampisti, attaccanti o tutti. Se selezioni TUTTI, il programma dovrà esaminare tutti i giocatori che rispondono ai criteri impostati.

1 1 . 3 **LATO:** Hai le seguenti possibilità:

11.3.1 Mancino: Il giocatore preferisce giocare sulla sinistra del campo.

11.3.2 Destro: Il giocatore preferisce giocare sulla destra del campo.

11.3.3 Ambidestro: Il giocatore può giocare indifferentemente su entrambi i lati del campo.

11.3.4 Dovunque: Nessuna particolarità. Sono inclusi tutti i giocatori.

11.3.5 Tutti i calciatori giocheranno ovunque li metterai: il problema è come lo faranno.

1 1 . 4 **PREZZO MASSIMO:** Imposta il prezzo massimo che vuoi pagare, cliccando col pulsante sinistro sui numeri per aumentare la cifra e con il destro per diminuirla.

1 1 . 5 **ARCO D'ETA':** Imposta l'età minima e massima cliccando col pulsante sinistro sui numeri.

1 1 . 6 **VALORE MINIMO:** Puoi impostare le statistiche minime che deve possedere il giocatore. È meglio usare quest'opzione per ridurre ulteriormente la rosa dei candidati. Se imposti troppi criteri, però, potrebbero esserci pochi giocatori tra cui scegliere. Usa quest'opzione per le statistiche minime.

11.6.1 Impostare le statistiche minime: seleziona la statistica che vuoi impostare; porta il cursore sullo spazio nella barra e clicca col pulsante sinistro. La barra si riempirà fino a quel punto.

11.6.2 Se non hai impostato le statistiche, la ricerca non terrà conto di quelle non impostate. Cerca sempre di impostare le statistiche che ritieni importanti.

1 1 . 7 **PRIORITA':** Quest'opzione serve solo per ordinare i giocatori disponibili ed è identica a quella della ricerca tattica (descritta nel paragrafo 9.0).

12.0 ELENCO DI RICERCA

1 2 . 1 Una volta che hai impostato i criteri di ricerca compare la relativa lista. Qui sono contenuti tutti i calciatori presenti nel gioco che rientrano nei parametri che hai impostato nel menu di ricerca del giocatore. I giocatori evidenziati o non sono disponibili o ben difficilmente firmeranno per la tua squadra.

1 2 . 2 Nel menu sono presenti molte opzioni, per rendere più facile la tua ricerca. Puoi utilizzare queste opzioni anche in un secondo momento, per restringere il campo di ricerca.

1 2 . 3 **STATO TR:** Ci sono quattro possibilità.

12.3.1 Lista trasferimento: I giocatori in lista di trasferimento sono solitamente acquistabili per un prezzo inferiore rispetto al loro valore.

12.3.2 Lista prestito: Contiene giocatori disponibili per il prestito.

12.3.3 Scontento: I termini del contratto sono più facili e più economici da negoziare.

12.3.4 Senza contratto: Giocatori con contratto in scadenza.

1 2 . 4 **INFO:** Puoi scegliere di visualizzare uno dei tre dati nell'ultima colonna.

12.4.1 Età: Età: L'età è un fattore importante. Devi considerare se vuoi ricostruire la squadra (giocatori giovani) o se vuoi rinforzarla (giocatori esperti).

12.4.2 Contratto: Un giocatore con contratto in scadenza sarà generalmente più economico.

12.4.3 Voto medio: Mostra le prestazioni del giocatore. Se non è mai sceso in campo, sarà molto facile da acquistare, a meno che non sia un giovane talento risparmiato per il futuro.

1 2 . 5 **ORDINA PER:** Puoi ordinare la lista in base ai seguenti criteri.

12.5.1 Club, Tipo, Lato, Voto medio, Prezzo, Età, Stipendio/Settimana e Contratto.

1 2 . 6 **ROSA CANDIDATI:** Seleziona i giocatori più promettenti scegliendoli dalla rosa dei candidati, per esaminarli nei dettagli. Scegli l'opzione e clicca col pulsante sinistro sulla maglia.

1 2. 7 COMPARA: Puoi comparare qualsiasi giocatore della rosa dei candidati ai calciatori della tua squadra. Clicca col pulsante sinistro sulla maglia per evidenziare il suo nome, quindi seleziona l'opzione COMPARA.

1 2. 8 RICERCA GIOCATORE: Ti riporta alla schermata della ricerca del giocatore, dove puoi alterare i criteri di ricerca.

1 3. 0 COMPRARE E VENDERE I GIOCATORI

1 3. 1 Le transazioni sono basate sul tempo, e le decisioni vengono prese a seconda della differenza tra la tua offerta e quello che si aspetta l'altra squadra. Più grande è quest'ultima, più velocemente scenderà il livello del tempo per le trattative. Quando riduci la differenza, rallenta lo scorrere del tempo, permettendoti di raggiungere un accordo. Quando il tempo scade, la trattativa viene interrotta.

1 3. 2 Una volta che due squadre si sono accordate sul prezzo, tocca al giocatore decidere se vuole o meno trasferirsi nell'altra squadra. Se accetterà, dovrai negoziare con lui i termini personali del suo contratto: se non sistemerai tutto quanto, la vendita non potrà considerarsi conclusa. È anche possibile che una squadra abbia deciso di proporre a più di un acquirente un giocatore, lasciando a lui la scelta della sua destinazione finale.

1 3. 3 L'acquirente è sulla sinistra e il venditore sulla destra; se il giocatore è nella lista trasferimenti, viene anche mostrato il suo prezzo. Se hai fatto un'offerta, il prezzo del venditore comparirà su schermo.

1 3. 4 DECIDERE IL PREZZO/FARE UN'OFFERTA: Clicca sui numeri col pulsante sinistro per aumentare, con quello destro per diminuire. Clicca su OFFRI quando hai fatto.

1 4. 0 EDITOR TATTICO

1 4. 1 Il creatore di tattiche ti concede la possibilità di dare vita a nuove tattiche o di modificare quelle esistenti per adattarle alle tue esigenze. Quando acquisti un nuovo giocatore puoi, per esempio, regolare la tattica in sua funzione: la nuova tattica verrà memorizzata come tattica personalizzata. Puoi avere fino a tre tattiche personalizzate.

1 4. 2 ATTENZIONE: LA FORMAZIONE E LA TATTICA PRESENTI IN QUESTO MENU QUANDO NE ESCI SARANNO QUELLE IMPIEGATE NELLA TUA PROSSIMA PARTITA.

1 4. 3 FORMAZIONI: Ci sono otto formazioni standard, come 4-4-2 o 3-4-3. Clicca col sinistro per mostrare tutte le formazioni disponibili. Se cambi qualcosa in una tattica standard, il nome della tattica attiva verrà mutato in Personalizzato.

1 4. 4 TATTICHE: Ci sono dodici tattiche, come Libero o Diamante, per ogni formazione. Clicca col pulsante sinistro sul riquadro TATTICHE per mostrarle tutte. Per le tattiche personalizzate, scegli prima la formazione Personalizzata.

1 4. 5 IMPOSTARE/ANNULLARE UN MOVIMENTO

1 4. 5. 1 Il movimento dei giocatori è mostrato da una linea con una freccia davanti. Questo movimento definisce la profondità degli spostamenti nella direzione relativa. Per esempio, un difensore centrale si porterà fino al centrocampo se la sua squadra ha il possesso di palla ed è nei pressi dell'aria avversaria. Se imposti un movimento medio, si spingerà più avanti, e con un movimento lungo andrà a dare man forte agli attaccanti. Naturalmente non lo farà molto spesso, ma questo

dovrebbe averti spiegato il concetto. La lunghezza della freccia determina la percentuale extra di movimento di un calciatore. La freccia all'indietro ordina al giocatore di ripiegare in copertura.

1 4. 5. 2 Impostare un movimento: muovi il cursore sui piedi del giocatore, clicca, tieni premuto il pulsante sinistro e sposta il puntatore sulla posizione che vuoi sia raggiunta dal giocatore.

1 4. 5. 3 Annullare un movimento: muovi il cursore sulla punta della freccia e premi il pulsante sinistro del mouse.

1 4. 6 IMPOSTARE/ANNULLARE UN PASSAGGIO: Ordina a un giocatore di cedere il pallone a un dato compagno di squadra.

1 4. 6. 1 Impostare un passaggio: Muovi il cursore sui piedi del primo giocatore, clicca e tieni premuto il pulsante destro, trascinando il puntatore sui piedi del calciatore che dovrà ricevere il passaggio.

1 4. 6. 2 Annullare un passaggio: Ripeti lo stesso procedimento, ma seleziona uno spazio invece del secondo giocatore.

1 4. 7 CROSS, PALLA LUNGA, TIRO: Seleziona la relativa icona e clicca nel riquadro accanto al nome del calciatore. Per annullare, ripeti il procedimento.

1 5. 0 AMPLIAMENTO DELLO STADIO

1 5. 1 Di tanto in tanto potrai contare su dei finanziamenti straordinari per ampliare il tuo stadio, dedicati ai lavori di maggiori dimensioni. Interventi minori, come l'aggiunta di posti a sedere a una struttura già esistente, possono essere eseguiti in qualunque momento. Se hai soldi in eccedenza, puoi investirli nell'acquisto di nuovi giocatori o in uno stadio più grande: la prima ipotesi è consigliata se vuoi guadagnare credibilità come allenatore per muoverti altrove, la seconda fa il bene della società.

1 5. 2 Quando arrivi in questo menu puoi vedere il tuo stadio attuale, con tutte le sue strutture.

1 5. 3 Ci sono due stili diversi di strutture, lo Stile A e lo Stile B. Tutti gli stadi hanno almeno delle gradinate, che possono essere coperte. La scelta è fra strutture a una, due o tre file di gradini. Se le strutture adiacenti sono dello stesso stile, vengono unite.

1 5. 4 Puoi vedere l'aspetto futuro dello stadio selezionando diverse opzioni. Quando hai compiuto la tua scelta, seleziona COSTI E ORDINE.

1 5. 5 COSTI E ORDINI: Viene mostrata la capacità massima e quella disponibile della tribuna scelta. Se le due voci non coincidono, puoi aggiungere dei posti a sedere per aumentare gli incassi: il costo dei lavori ti verrà comunicato. Similmente, anche il costo di qualsiasi altro tipo di ampliamento verrà visualizzato.

1 6. 0 IL GIORNO DELLA PARTITA

1 6. 1 Nella schermata del giorno della partita sono presenti tre opzioni, ognuna delle quali ha diverse funzioni. Esse sono Commento, Scanner e Guarda.

1 6. 2 COMMENTO

1 6. 2. 1 Si tratta di un commento in tempo reale delle azioni, in forma testuale. Esso entra in azione quando si verificano particolari situazioni, come un fallo, un infortunio o un gol. La durata del commento dipende dall'intensità della partita. Puoi anche vedere i risultati delle altre partite di campionato o le statistiche dei giocatori, durante l'incontro.

16.2.2 Sostituzioni e tattiche: In questo menu puoi eseguire una sostituzione, modificare la tattica o fare entrambe le cose. Per quanto riguarda la tattica, vai al paragrafo 14.0.

16.2.3 Opzioni del commento

16.2.3.1 Ultimi risultati: Mostra i risultati degli ultimi incontri del tuo campionato.

16.2.3.2 Prestazioni dei giocatori: Vengono mostrate quattro importanti statistiche.

Fatica: La fatica influenza tutte le statistiche del giocatore. Può essere dovuta all'età, ai molti movimenti previsti dalla tattica o ad altri fattori.

Coinvolgimento: Se questo valore è basso, è probabilmente per via di alcuni errori tattici delle due formazioni. Questo valore è basso, è probabilmente per via di alcuni errori tattici delle due formazioni.

Lavoro: Questo valore mostra il terreno coperto dal giocatore. Può essere utile per capire se devi o meno intervenire sulla tattica della tua squadra.

Prestazione: Mostra nei dettagli la prestazione di tutti i giocatori in campo.

16.3 GUARDARE LA PARTITA La partita viene giocata con grafica completamente 3D e dura cinque minuti per tempo. Puoi sostituire qualsiasi calciatore (tranne il portiere), modificare la tattica ed esaminare la prestazione dei giocatori, in qualsiasi momento. Puoi inoltre modificare la visuale della telecamera.

16.3.1 Controlli per vedere la partita

16.3.1.1 ESC: Premi questo tasto per aprire il menu di gioco e modificare le tattiche, fare una sostituzione o vedere come stanno giocando i tuoi calciatori.

16.3.1.2 SOSTITUZIONE: Puoi decidere di effettuare un cambio in qualsiasi momento. Quando la palla esce dal gioco, puoi effettuare una sostituzione. Clicca col pulsante sinistro sul giocatore da togliere e quindi su quello che deve entrare al suo posto.

16.3.1.3 TATTICHE: Puoi cambiare le tattiche in qualsiasi momento. Premi il tasto ESC.

16.3.1.4 PRENOTAZIONI: Come 16.3.1.3.

16.3.1.5 ANGOLAZIONI DI RIPRESA: Puoi passare da una telecamera all'altra usando i seguenti tasti.

F1	Sostituzione	Squadra di casa
F2	Tattiche	Squadra di casa
F3	Nomi	Attivi/disattivi
F4	Replay	
F5-F8	Telecamere	
F9	Risoluzione	
F11	Sostituzione	Squadra in trasferta
F12	Tattiche	Squadra in trasferta

16.4 SCANNER

16.4.1 Il gioco viene mostrato su un radar, che dispone di diverse opzioni di velocità.

16.4.2 FOTOGRAMMA PER FOTOGRAMMA: Quest'opzione interrompe il gioco quando cambia il possesso di palla. Puoi rivedere l'azione e analizzare il perché hai perso la palla e anche le posizioni dei giocatori. C'era qualcuno smarcato per ricevere il passaggio? Per ricominciare la partita, clicca su GIOCA.

16.4.3 SEGUI: Quest'opzione lascia una traccia sullo schermo per indicare il movimento del giocatore selezionato. Clicca col pulsante sinistro sul giocatore nella lista che si trova a sinistra.

16.4.4 VELOCITA': Puoi aumentare la velocità del gioco, scegliendo tra 2X, 3X e 4X, la puoi diminuire alla metà o a un quarto del normale.

16.4.5 VELOCITA': Puoi visualizzare le prestazioni o la fatica di ogni giocatore. Sono riportati anche cartellini gialli e rossi.

16.4.6 Premi ESC per interrompere un replay.

17.0 ANALISI POST-PARTITA

Questo menu presenta l'analisi post-partita della prestazione di ogni giocatore che è sceso in campo ed è di grande aiuto per comprendere come è maturato il risultato: un giocatore può essere bravissimo nei contrasti, ma sono quelli che vince sul campo che contano. Un altro può fare dei passaggi millimetrici, ma può avere un attimo di esitazione di troppo e sbagliarli.

17.1 PARATE

CSV: Cross respinti.

CSB: Cross persi.

PAR: Tiri parati.

DEV: Tiri deviati.

I dati mostrano le occasioni da rete concesse agli avversari.

CCQ: Cross bloccati.

TEN: Tiri bloccati.

TSB: Tiri deviati sopra la traversa o a lato..

DPB: Gestione corretta della palla.

DPS: Gestione errata della palla.

Mostrano i punti di forza del portiere.

RPG: Rigori parati.

17.2 DIFESA

CON: Numero totale di contrasti.

CNV: Contrasti vinti.

CHV: Contrasti chiave che hanno impedito un'occasione da rete.

INT: Totale dei passaggi tra giocatori avversari intercettati.

CHV: Intercettazioni chiave, che hanno impedito un'occasione da rete.

RIN: Rinvii fuori dalla zona pericolosa.

CHV: Rinvii della palla dalla linea di porta.

FAL: Numero di falli.

FIN: Falli non necessari.

FAG: Falli aggressivi.

Il dato fondamentale è quello che riguarda i contrasti vinti: se è basso, il giocatore entra in ritardo o per mancanza di abilità o per semplice paura di infortunarsi.

Le intercettazioni sono sintomo di visione di gioco, mentre le intercettazioni e i rinvii chiave mostrano la qualità del giocatore e la sua prontezza di reazione.

I falli, specie quelli non necessari, riflettono il carattere del giocatore. A volte questo valore è sballato per via del tipo di partita, ma cerca di evitare i calciatori che tendono a commettere sistematicamente delle entrate scorrette.

17.3 POSSESSO

PAS: Numero totale di passaggi.

PSR: Numero di passaggi riusciti.

CHV: Passaggi chiave per la creazione di un'occasione da rete.

COR: Numero di movimenti eseguiti.

DIC: Movimenti chiave per la creazione di un'occasione da rete.

MAN: Possesso mantenuto dopo un contrasto.

PPC: Possesso perso per controllo errato.

PPE: Possesso perso per esitazione.

ERR: Errori.

Il dato da controllare è quello riguardante i passaggi completati rispetto al totale. Se il valore è basso può essere per mancanza d'abilità o di esperienza, o per esitazione. Il giocatore esegue i movimenti che gli hai ordinato di compiere? Se così non fosse, la causa potrebbe essere una mancanza di velocità o di resistenza. Il mantenimento del possesso dopo un contrasto è estremamente positivo, mentre la perdita di controllo è un fattore negativo.

17.4 ATTACCO

CRA: Cross ricevuti su azione.

CRF: Cross ricevuti su calcio piazzato.

CEF: Cross eseguiti.

CUT: Cross utili eseguiti.

CHV: Cross chiave che hanno creato un'occasione da rete.

AST: Assist.

TIR: Tiri verso la porta.

TIP: Tiri in porta.

GOL: Reti segnate.

Fai molta attenzione ai cross chiave e agli assist, che ti mostrano l'abilità e la voglia di un giocatore di essere al servizio della squadra, piuttosto che una stella. I tiri in porta rispetto al totale indicano la precisione di tiro, mentre quelli parati dal portiere avversario confrontati con quelli tirati riflettono l'autocontrollo e l'abilità nel tiro.

17.5 ALTRO

MIN: Minuti giocati.

LAV: Sequenza di lavoro.

COI: Coinvolgimento nel gioco.

FAT: Fatica.

PRE: Prestazione.

I falli riflettono l'aggressività di un giocatore: questa è necessaria per vincere, ma anche l'autocontrollo è importante, perché falli cattivi o non necessari possono essere controproducenti. La sequenza di lavoro e la fatica indicano la forma del calciatore. Il calcio moderno richiede condizioni fisiche perfette. La prestazione indicata si basa solo su alcuni parametri, ma in generale è abbastanza affidabile.

17.6 NOTE GENERALI: Per far rendere al meglio la tua squadra, studia con estrema attenzione queste statistiche. Non basarti solamente sulle prestazioni dei giocatori, dal momento che esse rivelano, quando va bene, metà della verità. **CONTROLLA** sempre i giocatori sopra i 30 anni, perché le loro statistiche, anche se elevate, possono peggiorare quando si stancano. Alcuni di questi giocatori sono ideali come riserve, da gettare nella mischia quando servono la loro classe e la loro esperienza.

La scelta della squadra: le squadre più grandi hanno maggiori pretese e una reputazione da difendere. Dal momento che tu la tua reputazione te la devi ancora costruire, la tua prospettiva di carriera è in qualche modo sospesa. Potresti inoltre avere difficoltà nel mettere sotto contratto dei giocatori famosi. Tirando le fila del discorso, forse ti conviene iniziare con una squadra di minori pretese.

18.0 GIOCARE UN'AMICHEVOLE

Quest'opzione è molto interessante. In tutti i giochi manageriali, non puoi lasciare l'ambiente del gioco per vedere quanto bene funzionano la tua squadra e le tue tattiche. La combinazione è unica. Anche il tuo amico ha creato squadra e tattiche e dopo aver inserito i floppy disk con le formazioni memorizzate dovrete selezionare quest'opzione. Ora si vedrà chi ha creato la squadra migliore. Le possibilità sono infinite: puoi anche far scontrare la tua squadra attuale con quella che allenavi cinque anni fa.

19.0 REGOLE GENERALI

19.1 La tua squadra deve comprendere come minimo sedici giocatori e come massimo trentadue. Puoi fare al massimo quattro offerte contemporaneamente. Non puoi mettere un allenatore in lista trasferimenti.

19.2 PUNTI DISCIPLINARI

CARTELLINO ROSSO: 6 punti disciplinari - 3 turni di squalifica.

CARTELLINO GIALLO: 3 punti disciplinari.

SQUALIFICA: 2 cartellini gialli - 1 turno di squalifica.

21 punti disciplinari: 1 turno di squalifica.

36 punti disciplinari: 2 turni di squalifica.

51 punti disciplinari: 3 turni di squalifica.

66 punti disciplinari: 4 turni di squalifica.

19.3 AIUTO: Il menu di aiuto contiene informazioni sull'uso corretto dei menu.

Sito web Anco: www.anco.co.uk

Visita il nostro sito web per informazioni e consigli, nonché per trovare nuove tattiche da mettere alla prova.

19.4 ESONERO: Se vieni esonerato dalla tua squadra, il programma proverà a trovarti una nuova società. Se non ci riuscirà... ci dispiace, ma **GAME OVER**. Dovrai cominciare una nuova partita.

CREDITI

Programmazione
Steve Screech

Caposquadra
John Atkins

Motore 3D
Martin Strohacker

Motore dei menu
Gary Tomlinson

Programmatore
Martin Strohacker
Wayne Mezza
Anthony Kyne
Paul Overy
Chris Jones

Grafici
Martin Jones
Carl Norman

Jeremy Turner
Paul Overy
Brian Bennet
Kyle Wickens

Tester
Daniel Humphery

Ricercatori
Paul Lucas
Anthony Wilkins
Anita Gupta
David Woollett
Saul Leese
Barry Smith
Dan Churchill
Catrina Brown

Product manager Italia
Lorenzo Ferrari Ardicini

Motion Capture
Televirtual

Introduzione
Dream Studios

Musica
PC Music

SERVIZIO ASSISTENZA TECNICA HALIFAX

Il servizio di assistenza tecnica di Halifax risponde al seguente numero:

02/4130345.

Un operatore sarà a vostra disposizione dal lunedì al venerdì, dalle ore **14** alle ore **18**.

È possibile accedere al servizio di assistenza anche tramite Internet scrivendo all'indirizzo: supporto@halifax.it

Per una maggiore efficienza, vi preghiamo di riportare in entrambi i casi i seguenti dati:

- tipologia dell'errore riscontrato
- le caratteristiche dell'hardware utilizzato
- le versioni dei driver installati

Si ricorda che questo servizio è esclusivamente inerente al supporto tecnico: non potranno essere forniti trucchi e/o soluzioni.

A questo proposito è possibile consultare la sezione "soluzioni" al seguente indirizzo Internet: <http://www.halifax.it>.

Player Manager è un marchio registrato di Anco Software Ltd. ©1999 Anco Software Ltd.

Pubblicato da

Anco Software Ltd.

Unit 7, Millside Ind. Estate

Lawson Road

Dartford, Kent

DAI 5BP

Tutti i diritti riservati. La copia e il noleggio sono severamente proibiti. La grafica e il codice sono coperti da copyright di Anco Software Ltd. e non possono essere stampati, registrati o pubblicati in qualsiasi formato, senza un previo consenso scritto dell'editore.