

INTRODUZIONE (v2.2)

Cosa è **Whisper Player Manager**

Whisper è un manageriale di calcio online free to play. Prende spunto dagli innumerevoli giochi per PC e Console di questo genere, e proprio per questo si discosta dai siti suoi simili che si possono trovare in giro per la rete. Whisper cerca di essere una vera e propria simulazione più che un susseguirsi di partite e colpi di mercato.

Registrazione

E' necessario iscriversi al forum sul sito per poter giocare a Whisper Player Manager. La registrazione avviene interamente online e necessita di un indirizzo email valido. E' consigliata anche la partecipazione al gruppo Discord o alla pagina Facebook. Tramite i nostri canali potrai sciogliere i dubbi che questa piccola guida non risolverà e naturalmente avrai la possibilità di conoscere i tuoi avversari e compagni di gioco.

Scopo del gioco

Lo scopo del gioco è portare la tua squadra al successo. Si parte in seconda divisione all'interno di un mondo formato da 32 tornei a loro volta costituiti in 2 divisioni, ognuna da 8 squadre. Una volta raggiunto il successo nel tuo torneo dovrai sfidare le squadre degli altri tornei, una sorta di Champions League online che ti eleggerà il Manager più forte del tuo mondo di gioco. Per poter arrivare al successo è necessario occuparsi di tutto, dall'allenamento, alle tattiche, passando per i contratti e il mercato, ai preparatori tecnici e agli osservatori e ogni giorno troverai delle novità che renderanno il gioco appassionante ed unico sulla rete. Si gioca 2/3 volte alla settimana, ogni giorno alle ore 14:00 UTC il server elabora i match da disputare. Una procedura automatica preleva la formazione da te scelta e simula le partite. La stessa cosa avviene per le trattative di mercato e tutte le operazioni finanziarie che puoi fare all'interno del gioco che vengono elaborate ogni giorno alle ore 14:30 UTC.

Regolamento e netiquette

Ogni iscritto deve avere un comportamento rispettoso nei confronti di qualsiasi membro della comunità. E' necessario rispettare le basilari regole di netiquette al fine di garantire un buon utilizzo della messaggistica interna, del forum, di Discord, Facebook, Instagram e Twitter quali mezzi di comunicazione gratuiti messi a disposizione dal sito.

Un Admin potrà in qualsiasi momento espellere un iscritto nel caso si verificano una o più delle seguenti condizioni:

- violazione palese o presunta del regolamento
- l'iscritto non fosse ritenuto idoneo a fare parte della comunità
- se l'iscritto "rema contro" lo sviluppo del progetto
- nei casi di antisportività palese o presunta nella condotta di gioco

Ogni decisione in merito sarà irrevocabile e indiscutibile.

Multiaccount/Multiutente

E' vietato iscriversi al sito con più di un nick name salvo esplicita autorizzazione da parte dello Staff.

E' vietato ad utenti diversi collegarsi dallo stesso dispositivo salvo esplicita autorizzazione da parte dello Staff.

E' vietato comprare/vendere giocatori tra utenti collegati dallo stesso dispositivo salvo esplicita autorizzazione da parte dello Staff.

E' vietato avere più di una squadra. Gli amministratori non possono dare autorizzazioni in tal senso.

MENU DI GIOCO

Prima riga

Indica se sei loggato. Il login e la registrazione vengono effettuati tramite il forum integrato nel sito.

Gioca

Cliccando su gioca andrai direttamente nella homepage principale della tua squadra

Forum

Da qui potrai accedere al forum e rimanere aggiornato sulle ultime novità

Club > Trasferimenti > Report

Attraverso questo menù tieni sotto controllo il mercato dei giocatori. La schermata è divisa in quattro parti, la scheda acquisti, la scheda cessioni/rinnovi ed infine il riquadro degli osservatori.

- Acquisti. Qui vengono elencati tutti i giocatori che intendi provare a comprare o ingaggiare dalla lista degli svincolati.
- Cessioni/Rinnovo di contratto. Quando un altro club vuole comprare un tuo giocatore o quando fai un'offerta di rinnovo, lo stato di trasferimento viene indicato in questo riquadro.
- La scheda osservatori elenca tutti i tuoi dipendenti ed il nome del giocatore o del club che stanno seguendo. La colonna giudizio indica se hanno già portato a termina la loro missione oppure no. Nel caso in cui il giudizio sia presente può essere visualizzato cliccando su Club > Trasferimenti > Osservati oppure Club > Trasferimenti > Club Spiati.

L'informazione più importante di tutte le schede è lo *Stato Offerta* che indica a che punto è la trattativa per l'acquisto o l'assunzione del giocatore. Lo stato offerta può assumere i seguenti valori :

- **offerta al club**. Il manager ha effettuato l'offerta al club proprietario del giocatore ed è in attesa di risposta
- **offerta al club accettata**. Il club proprietario del giocatore ha accettato l'offerta, si attende che il Manager offra un contratto al giocatore
- **offerta al giocatore**. Il Manager ha effettuato l'offerta al giocatore, si attende che il server elabori lo stato delle trattative e verifichi se il giocatore intende accettare oppure no
- **offerta al giocatore accettata**. Il giocatore ha accettato l'offerta. La firma sul contratto non è ancora stata posta. Il giocatore può accettare le offerte di più club contemporaneamente.
- **offerta al club rifiutata**. Il club proprietario del giocatore ha rifiutato l'offerta.
- **offerta al giocatore rifiutata**. Il giocatore ha rifiutato la proposta di contratto ma ci sono margini di trattativa. Il giorno seguente il giocatore attenderà una nuova offerta
- **il giocatore attende una nuova offerta**. Il giocatore attende che il Manager gli offra un secondo contratto migliorativo rispetto al primo
- **trattativa chiusa**. La trattativa è chiusa e il giorno seguente sparirà dall'elenco
- **trattativa ok, domani la firma**. La trattativa si è conclusa positivamente. Il giorno seguente il giocatore sarà nelle fila del nuovo club e la trattativa sparirà dall'elenco

Club > Trasferimenti > Ricerca

Tutti i Manager adorano scoprire ed acquistare nuovi talenti. In questa schermata puoi trovare un qualsiasi giocatore tra tutti i presenti nel database di Whisper Player Manager. Per ingaggiare un giocatore il più velocemente possibile segui i seguenti passaggi :

- Clicca sul menù a tendina *Età* e seleziona l'età desiderata, fai la stessa cosa per il *Ruolo* e il *Valore*
 - Seleziona lo *Stato Contratto* e *Trasferimento* lasciando lo stato *Non Trasferibile* se vuoi trovare giocatori liberi senza contratto
 - Clicca sul tasto *Cerca Giocatori* e attendi che il sito ti faccia vedere l'elenco dei giocatori
 - Clicca sul nome del giocatore a cui intendi offrire un contratto. Attenzione, puoi cliccare con il tasto destro del mouse e selezionare l'opzione *Apri collegamento in un'altra finestra* se non vuoi perdere il risultato della ricerca appena effettuata
 - Inserisci nei campi *Nr.Stagioni*, *Stipendio* e *Clausola di rescissione* gli importi desiderati e poi clicca sul tasto *Offri Contratto*
 - A questo punto clicca sul menù *Club > Trasferimenti > Report* per vedere il giocatore nelle tabelle
- Per una più approfondita spiegazione delle offerte ai giocatori ti rimandiamo alla sezione ***Compravendite ed Offerte ai giocatori***. Ricorda che le offerte ai club senza un Manager assegnato sono tempo sprecato in quanto non vi sarà mai nessuno che ti potrà rispondere positivamente o negativamente.

Club > Trasferimenti > Osservati

Qui appaiono le informazioni sui giocatori seguiti dai tuoi osservatori. Questa scheda è più dettagliata tanto più bravo è l'osservatore. Ricorda che quando richiami un osservatore dalla sua missione questa scheda scompare e che NON si aggiorna lasciando l'osservatore assegnato al giocatore. Per avere nuove informazioni su un giocatore già seguito devi: 1) richiamare l'osservatore; 2) riassegnarlo al medesimo giocatore; 3) attendere che ti dia nuove informazioni... e non è detto che te le dia...

In questa schermata puoi vedere anche i giocatori che hai selezionato dalla scheda del giocatore. Selezionare un giocatore significa semplicemente appuntarlo per non doverlo ricercare di nuovo.

Club > Trasferimenti > Missioni

Questa pagina indica tutti i giocatori che gli osservatori mandati in missione hanno scoperto. La media si riferisce alle sole abilità visibili. Devi avere il giocatore in rosa per avere delle informazioni dettagliate dai preparatori e quindi un giudizio sulle abilità nascoste. Potrebbero passare anche settimane senza che l'osservatore trovi un giocatore.

Club > Trasferimenti > Club Spiati

Un osservatore può spiare un club avversario di cui potresti voler conoscere alcuni segreti. Le informazioni rivelate consistono nel report integro dell'ultima partita disputata da quel club. Per poterlo fare devi visualizzare la scheda del club ed assegnare un osservatore tramite l'apposita freccetta verde

Club > Trasferimenti > Mercato

L'elenco delle operazioni di mercato effettuate dal tuo club serve a valutare le plusvalenze ed aiutarti a decidere se rivendere un giocatore che non ha avuto successo nella tua squadra, oltre naturalmente a bearti dei colpi di mercato

Club > Trasferimenti > Aste

Nella prima parte della schermata è presente l'elenco di tutte le aste in corso o appena concluse. Nella seconda finestra sono inclusi tutti i giocatori messi all'asta compresi quelli su cui non è ancora partita la trattativa.

Club > Trasferimenti > News

Ogni giorno vengono scambiati giocatori tra i club di Whisper Player Manager, controlla le operazioni di mercato dei Manager, verifica che non ci siano state operazioni sospette e analizza le compravendite dei tuoi diretti avversari

Club > Competizioni > Calendario Eventi

Schermata con l'elenco degli appuntamenti stagionali ordinati per data. Normalmente passano circa 8 giorni dall'ultima giornata in calendario all'inizio della nuova stagione. Il calendario di ogni nuova stagione viene definito la prima domenica senza partite, successiva all'ultima data indicata in quello precedente.

Club > Competizioni > Campionato

La classifica aggiornata della divisione in cui milita la tua squadra condita di tutte le statistiche mancanti in quella presente nella schermata principale del gioco. Si può vedere il calendario completo sia delle partite disputate che di quelle da disputare con i rispettivi risultati. E' possibile cliccare sulle altre squadre per visualizzarne la rosa e le informazioni più importanti, tra cui il nome del manager che la sta guidando.

Club > Competizioni > Tornei

In questa schermata puoi visualizzare classifica e calendario di ciascun torneo di prima e seconda divisione di ciascun mondo di gioco. Per poterlo fare è necessario prima cliccare su un mondo di gioco, successivamente sul nome del torneo che si intende visualizzare, ed infine sulla prima o seconda divisione ed attendere che appaiano i dati richiesti.

Club > Competizioni > Super League e UFFA Cup

Ogni stagione oltre al campionato si giocano altre due competizioni: la Super League e la UFFA Cup. La Super League è una competizione riservata ai soli vincitori del campionato di prima divisione. Le squadre vengono sorteggiate e distribuite casualmente in 4 gironi da 4. La prima fase del torneo consiste in 6 partite (andata e ritorno). La seconda fase è a eliminazione diretta con singolo match. A questa fase accedono le prime due squadre classificate di ciascun girone, disputando quarti, semifinali e finale. Molto simile la UFFA Cup per la quale si qualificano le seconde e le terze classificate dei campionati di prima divisione. Le squadre vengono sorteggiate in 4 gironi da 8 squadre. Prima fase a gironi con singolo match su campo neutro ed una seconda fase ad eliminazione diretta a cui accedono alla fase successiva le prime due di ciascun girone con quarti, semifinali e finale.

Squadra > Rosa Giocatori

E' la rosa della tua squadra. Vi sono i dati più importanti di ogni giocatore quali ruolo e posizione, numero di maglia, presenze in campionato, stato nella rosa, turni di stop, età etc. Ogni giocatore è

cliccabile in modo da poter accedere alla sua scheda personale. Puoi vedere rapidamente nella finestra superiore se hai schierato la formazione per la prossima partita. I giocatori che si ritirano sono segnalati con *.

Squadra > Allenamento > Report

Ti rimandiamo alla sezione *Allenamento giocatori* per capirne il funzionamento.

Squadra > Allenamento > Preparatori

Oltre all'elenco completo dei preparatori con riassunte tutte le loro abilità questa schermata è una delle poche dove puoi avere informazioni sulle abilità nascoste dei tuoi giocatori. Per poter avere più informazioni possibile dovrai avere bravi preparatori o in alternativa il numero massimo di essi consentito.

Squadra > Allenamento > Ritiro

I ritiri della squadre vengono effettuati per provare a migliorare alcune abilità (in base al ritiro scelto), ma ciò avviene comunque a discapito di altre che possono peggiorare. Quando mandi in ritiro i tuoi giocatori, scegliendo una delle varie località proposte, tutti vanno in ritiro, ma alcuni potrebbero non subire variazioni. I ritiri si dividono in 4 livelli: con l'aumentare del livello aumenta sia la possibilità che il ritiro dia risultati positivi sia il costo corrispondente. Ritiro precampionato: in concomitanza con l'inizio di una nuova stagione, la squadra andrà automaticamente in ritiro precampionato, allo scopo di potenziare le abilità fisiche in vista di una stagione molto impegnativa. Tutti i tipi di ritiro si svolgono in aggiunta al normale allenamento svolto quotidianamente. Se una squadra va in ritiro e prima del suo rientro inizia il precampionato, i due ritiri si sommeranno ed i risultati di quello "a pagamento" potranno essere visualizzati ad inizio stagione.

Squadra > Abilità

Di difficile lettura per i neofiti del gioco questa tabella diventa fondamentale per i più esperti, è praticamente la visualizzazione contemporanea di tutte le schede dei giocatori e fornisce l'utile informazione della media di squadra, valore utilizzato tra gli altri per definire le aspettative dei tifosi di inizio stagione.

Squadra > Formazione > Report

Da questa schermata puoi schierare la formazione per la partita e decidere le tattiche di gioco. Consigliamo la lettura del capitolo *Formazione e Tattiche* di questo manuale per capirne il funzionamento.

Squadra > Formazione > Ultima partita

Non è altro che la cronaca e le statistiche delle partite nella quale hai schierato una formazione valida. Importante per verificare i voti presi dai giocatori, gli ammoniti o gli espulsi, i goleador ma anche per vedere il numero di spettatori presenti allo stadio. Nella stessa schermata è anche possibile esaminare il grafico ma soprattutto leggere la cronaca della partita per avere un quadro più chiaro di come sono andate le cose in campo.

Squadra > Formazione > Lista rigoristi

Schermata utile semplicemente a definire la lista dei rigoristi. La lista rigoristi viene azzerata

automaticamente dal server ogni passaggio di stagione e deve quindi essere reimpostata.

Squadra > Formazione > Tattica secondaria

In questa schermata, ogni manager può impostare una tattica secondaria che sarà attiva solo se spuntiamo la casellina che si chiama *Voglio usare la tattica secondaria* e dopo clicchiamo sulla freccia verde. Solo in questo caso il server durante il match prenderà in considerazione quanto impostato, in caso contrario non accadrà nulla e la squadra continuerà ad usare la tattica impostata nella classica schermata *Formazione*. Per esser certi di non usare la tattica secondaria o per disabilitarla dopo averla usata nella partita precedente dobbiamo togliere la spunta dalla suddetta casella e cliccare sempre sulla freccia verde. Tutte le impostazioni verranno applicate tra il primo ed il secondo tempo se la condizione sarà verificata, cioè quella indicata nel menù a tendina *requisito*. Ad esempio se nel requisito scelgo l'opzione *pareggio*, la tattica secondaria sarà impostata ed utilizzata solo nel caso in cui fra il primo ed il secondo tempo il risultato sia in parità. Nella schermata della diretta sarà possibile notare il cambio tattiche/modulo durante lo svolgimento del match. E' contemplato anche il cambio di modulo: in questo caso il server prende i giocatori che il manager ha impostato ad inizio partita e li sistema facendoli scalare o retrocedere in base al nuovo modulo quindi **sarà cura del Manager** mettere giocatori multi ruolo in posizioni chiave in modo che il cambio modulo non faccia andare player fuori ruolo

Squadra > Formazione > Storico

Non è altro che lo storico delle ultime partite giocate con risultati, il modulo e le tattiche utilizzate. Cliccando sulla formazione può essere visualizzato il dettaglio dei giocatori utilizzati per ogni singolo match.

Squadra > Top Player

La classifica marcatori e quella dei migliori giocatori della divisione del torneo in cui milita il tuo club. I giocatori compaiono in questa lista solo dopo aver disputato un numero di partite sufficienti per calcolare le prime statistiche.

Squadra > Nazionale

Elenco degli ultimi convocati nelle nazionali presenti nel gioco.

Squadra > Giovani

Se hai uno Scout ogni giorno questo collaboratore potrebbe scoprire nuovi talenti e portarli alla tua attenzione. Questa è la lista dei giovani trovati dai talent scout. Ti rimandiamo alla sezione **Rosa giovanile e Talent Scout** per capirne il funzionamento.

Squadra > Staff > Report

Oltre ai giocatori devi fare i conti con i preparatori, gli osservatori, i medici e gli altri collaboratori che fanno parte del tuo team.

Ogni collaboratore ha un contratto che a differenza dei giocatori ha la durata espressa in anni di contratto. Un anno in game è una stagione. Un collaboratore con un anno di contratto va via a fine stagione se non gli si rinnova il contratto, cioè il contratto deve essere rinnovato prima del passaggio di stagione. Puoi cliccare sul nome di uno dei tuoi collaboratori per visualizzare la sua scheda personale.

- **Allenatore** (massimo 1)

E' la figura principale di ogni squadra. Un buon allenatore incide sulla crescita dei propri giocatori attraverso gli allenamenti, ed inoltre, permette alla squadra di avere un rendimento migliore durante le partite.

- **Medici** (massimo 6)

Opera nell'ombra, difatti interviene automaticamente quando durante gli allenamenti o le partite si infortuna un giocatore. Questo collaboratore può determinare con la sua bravura la durata di un infortunio o addirittura impedirlo.

- **Preparatori** (massimo 6)

Se vuoi scoprire tutte le informazioni sulle abilità nascoste dei tuoi giocatori, devi trovare dei bravi preparatori, o in alternativa il numero massimo di essi consentito.

Questa figura professionale influenza pesantemente il progresso dei tuoi giocatori durante gli allenamenti.

- **Preparatori giovani** (massimo 6)

Rispetto agli altri preparatori l'allenatore delle giovanili fa tutto da solo. Non hai bisogno di impostare le sessioni di allenamento come fai per il resto della squadra. Ovviamente gli allenamenti saranno influenzati sia dalle abilità dei giocatori che dei loro preparatori così come avviene nella squadra maggiore.

- **Osservatori** (massimo 8)

Avere tanti osservatori dà l'opportunità di spiare le squadre avversarie per carpirne i punti deboli, le statistiche e lo stile di gioco dell'avversario.

E' possibile anche mandare gli osservatori in missione, alla ricerca di nuovi talenti, oppure puoi spiare un determinato calciatore per scoprire le sue abilità e un'eventuale clausola di rescissione.

- **Talent Scout** (massimo 6)

Se vuoi una squadra giovane e preferisci spendere i tuoi soldi in infrastrutture anziché in giocatori il Talent Scout è la figura che fa per te. Giornalmente il Talent Scout va in cerca di nuovi talenti e ogni tanto ne aggiunge uno alla rosa delle giovanili. La bravura del Talent Scout non determina le qualità tecniche del giovane né il ruolo, ma solo la probabilità che il giovane venga scoperto. Se non vuoi che i giovani aumentino di numero sei obbligato a licenziare tutti i talent scout.

Squadra > Staff > Trasferimenti e ricerca Staff

Sono menù del tutto identici a quelli per i giocatori, con la differenza che qui le cifre sono molto inferiori.

Economia > Report

La parte finanziaria è una delle più complesse di Whisper Player Manager. Ogni squadra ha un delicato equilibrio che deve essere rispettato, ma in linea di massima la squadra così come ti viene consegnata, anche se dovesse lottare per non retrocedere, non potrà mai fallire. Per essere precisi, anche solo gli incassi provenienti dallo stadio sarebbero sufficienti a pagare gli stipendi di tutti i tuoi giocatori e collaboratori presenti in rosa al momento in cui ti vengono consegnate le chiavi del club. E' evidente che l'acquisto di un solo giocatore con uno stipendio molto più alto potrebbe stravolgere questo equilibrio. In questo caso sta a te risolvere il problema finanziario facendo leva sugli strumenti commerciali che ti mette a disposizione la dirigenza come ad esempio gli sponsor, il prezzo del biglietto, la capienza dello stadio etc...

Nel menù report è presente un riepilogo dei costi su base mensile e dei ricavi **teorici** su base settimanale. Sono incluse in questo specchietto le voci certe, e importi teorici relativi ad incassi e sponsor, per cui la proiezione settimanale che ne deriva è solo indicativa (ad esempio non tiene conto di un incasso andato male per stadio deserto). Usa la proiezione per sapere se in futuro potrai permetterti degli investimenti, senza un'economia sana ad esempio la tua dirigenza non permetterà mai di aumentare la capienza dello stadio.

Le operazioni finanziarie e commerciali possono far riferimento al singolo evento (esempio le singole partite), al mese (di gioco) o alla stagione. Quando fanno riferimento alle singole partite significa che ogni volta si disputa una partita il server provvede ad eseguire quella determinata operazione finanziaria come ad esempio l'incasso dello stadio.

La retribuzione dei giocatori o dei membri del tuo staff che compare nelle rispettive schede è su base mensile, e viene pagata nella misura di 1/4 ogni settimana (la Domenica mattina ndr).

Economia > Bilancio

Molto diverso dal menù economia, è la sintesi dell'andamento finanziario del tuo club nella stagione in corso. Potresti avere degli stipendi molto alti, tali da rendere la schermata del menù economia appena descritta veramente catastrofica, ma un solo giocatore venduto al momento giusto potrebbe far diventare il tuo bilancio positivo, facendoti chiudere la stagione senza perdere un soldo.

Controlla spesso i dati del tuo bilancio per renderti conto se gli introiti **reali** bastano per supportare le uscite di danaro dalle casse del club.

Economia > Contratti

Ecco dove puoi decidere chi mandar via o chi tenere alle tue dipendenze. In Whisper Player Manager i calciatori possono avere un contratto della lunghezza massima di 3 anni (1 anno corrisponde a circa 50 giorni reali). Fino agli ultimi 21 giorni di contratto puoi cedere un giocatore all'asta o tramite trattativa privata, superata tale data (che è indicata chiaramente in scheda con la dicitura Fine Protezione) il giocatore entra nella zona non protetta del contratto. Se il giocatore vale più di 1,5M chiunque offrendo l'esatta cifra della clausola rescissoria può cercare di comprarlo senza dare al proprietario del cartellino la possibilità di rifiutare l'offerta.

Il giocatore rimane in questo stato per 3 giorni per dare visibilità alla transazione e dare la possibilità al proprietario del cartellino di fare una controproposta per tentare di trattenerlo in squadra. Questo avviene ripetiamo SOLO se il giocatore vale più di 1,5ML e quindi ha una clausola di rescissione automatica. Se nessuno tenta di acquistarlo in questa finestra di mercato, negli ultimi 10 di giorni di contratto il proprietario del cartellino può rinnovare in tranquillità senza contro offerte altrui. Quindi, in ogni caso, ai giocatori con valore inferiore a 1,5ML il contratto può esser rinnovato solo negli ultimi 10 giorni di contratto.

Durata contratti giocatori

1 anno di contratto = 50 giorni reali

2 anni di contratto = 100 giorni reali

3 anni di contratto = 150 giorni reali

Durata contratti Staff

Se un membro del tuo staff ha il contratto in scadenza di 1 anno, vuol dire che si svincolerà appena verrà effettuato il cambio alla stagione successiva. Ogni manager può offrire al massimo 3 anni di contratto, si tenga conto però che l'indice di gradimento verrà influenzato dalla lunghezza del contratto, quindi meno anni si offriranno più possibilità si avranno che il nuovo membro dello staff accetti l'offerta.

Quando si vuole offrire il rinnovo ad un membro del proprio staff si deve andare su Squadra > Staff, cliccare sul nome e successivamente su rinnova offrendo il nuovo contratto. Questa operazione è possibile solo se manca un anno di contratto alla scadenza. A questo punto si apre una finestra di 48 ore dove il membro dello staff diventa visibile a tutti i manager cliccando su Squadra > Staff > Ricerca Staff e spuntando la casellina Sotto Contratto. Durante queste 48 ore tutti i manager possono concorrere per proporre un nuovo contratto a detto membro dello staff. Sarà cura di ognuno offrire ai propri collaboratori dei contratti adeguati per non farseli portare via da altri manager.

Nota sui Contratti dello Staff

E' molto importante poter fare il ritiro pre-campionato avendo l'allenatore alle proprie dipendenze. Essendo questa figura un membro singolo si consiglia di non arrivare a fine stagione con l'allenatore in scadenza.

Importo contratti giocatori

Gli importi degli stipendi dovrebbero rispettare il più possibile il Contratto Nazionale di Categoria.

Valore	Età							
	15	18	22	26	30	32	34	36
0	1700	1800	1900	2000	1900	1800	1700	1600
€ 2.000,00	3000	3100	3200	3300	3200	3100	3000	2900
€ 5.000,00	3600	3700	3800	3900	3800	3700	3600	3500
€ 10.000,00	5100	5200	5300	5400	5300	5200	5100	5000
€ 15.000,00	6300	6400	6500	6600	6500	6400	6300	6200
€ 20.000,00	7500	7600	7700	7800	7700	7600	7500	7400
€ 40.000,00	8700	8800	8900	9000	8900	8800	8700	8600
€ 60.000,00	10300	10400	10500	10600	10500	10400	10300	10200
€ 80.000,00	12000	12100	12200	12300	12200	12100	12000	11900
€ 120.000,00	13700	13800	13900	14000	13900	13800	13700	13600
€ 160.000,00	15700	15800	15900	16000	15900	15800	15700	15600
€ 280.000,00	17700	17800	17900	18000	17900	17800	17700	17600
€ 400.000,00	20600	20700	20800	20900	20800	20700	20600	20500
€ 640.000,00	23000	23100	23200	23300	23200	23100	23000	22900
€ 900.000,00	25300	25400	25500	25600	25500	25400	25300	25200
€ 1.280.000,00	27200	27300	27400	27500	27400	27300	27200	27100
€ 2.800.000,00	29300	29400	29500	29600	29500	29400	29300	29200
€ 5.000.000,00	32400	32500	32600	32700	32600	32500	32400	32300
€ 10.000.000,00	35600	35700	35800	35900	35800	35700	35600	35500
€ 15.000.000,00	38000	38100	38200	38300	38200	38100	38000	37900
€ 20.000.000,00	42200	42300	42400	42500	42400	42300	42200	42100
€ 25.000.000,00	48300	48400	48500	48600	48500	48400	48300	48200

Economia > Sponsor

Ogni Club che si rispetti deve avere uno sponsor. Il contratto con lo sponsor una volta firmato verrà rivalutato ad ogni inizio di stagione a seconda della situazione finanziaria, dei risultati ottenuti nelle stagioni passate e della divisione di appartenenza. Al momento della firma le proposte potrebbero diversificarsi di molto. Una giusta decisione potrebbe essere quella di attendere qualche giorno prima di firmare un contratto, ad esempio dopo aver acquistato un fuoriclasse (più visibilità al tuo club = più offerte degli sponsor) o dopo aver vinto qualche partita di campionato.

Economia > Stadio > Report

Vi sono diverse voci legate a questo menù visto che lo stadio è per logica la cosa più importante che

devi gestire dopo la rosa della tua squadra. Nessun Manager può infatti prescindere dall'incasso dei biglietti venduti allo stadio, dalla pubblicità in esso contenuta e dai proventi dei bar e dei negozi che si occupano del merchandising. Non devi mai tralasciare lo sviluppo delle infrastrutture e dei nuovi posti, pensa sempre ad ingrandire lo stadio perchè, anche se le spese sono molto onerose, gli incassi che ne deriveranno saranno ben più soddisfacenti di una qualsiasi altra operazione finanziaria.

Questa schermata contiene sia la condizione attuale della struttura, sia le statistiche stagionali riguardanti gli incassi ed il numero di presenze. Da questa stessa videata puoi controllare il prezzo del biglietto e dare un nuovo nome personalizzato al tuo stadio. Ricorda che il prezzo del biglietto determina in parte l'affluenza di spettatori, ci sono infatti molte altre variabili che la influenzano. Analizza le statistiche e controlla come varia il numero di spettatori al variare del prezzo del biglietto.

Aumentare il numero di posti significa avere più pubblico, ed avere più pubblico significa avere più soldi. E' un'equazione molto semplice di cui bisogna necessariamente tener conto se si vuol avere successo in Whisper Player Manager. Quando la dirigenza ve lo proporrà dovrete tenere in seria considerazione l'ipotesi di spendere i soldi per l'ampliamento, anche a costo di dover rinunciare a qualche imminente operazione di mercato in entrata che avevate precedentemente pianificato.

Aumentare la capienza di uno stadio di 10.000 posti costa decisamente meno che fare lo stesso lavoro su uno stadio già ampliato precedentemente, quindi la vostra decisione sarà sempre più difficile. Per quanto riguarda invece i pagamenti bisogna sottolineare il fatto che la fattura deve essere pagata all'azienda costruttrice al momento dell'ordine in anticipo sull'ultimazione dei lavori ed è quindi necessaria una notevole liquidità.

Come è importante il numero di spettatori che puoi ospitare altrettanto importanti sono le strutture ausiliarie che puoi costruire all'interno dello stadio. Tutte incidono in egual modo ad aumentare il livello dello stadio e quindi ad incassare di più. Anche in questo caso, valutando le necessità e l'andamento del tuo club sarà la dirigenza a proporti un ampliamento in questo senso. Le strutture sono: copertura dei posti già esistenti, illuminazione stadio, sala stampa, snack bar, ristoranti, negozi merchandising, tabellone risultati semplice, video tabellone, riflettori partite notturne.

Economia > Stadio > Statistiche

Qui puoi monitorare l'affluenza allo stadio, e gli incassi che derivano da esso. E' importante studiare questi dati prima di impostare il prezzo del biglietto.

In questa schermata trovi anche le aspettative dei tifosi, è importante che la squadra raggiunga risultati soddisfacenti, affinché l'umore dei tifosi sia alto.

Economia > Stadio > Capienza

I presupposti per un ampliamento sono determinati dall'affluenza allo stadio, è necessario avere una media da 3500 spettatori in su a partita per ottenere dalla dirigenza il benestare al primo ampliamento, quindi a tale scopo è consigliato impostare il prezzo del biglietto non troppo alto.

Un altro requisito fondamentale è quello di avere a disposizione un capitale pari al doppio dei costi dell'ampliamento.

Gli ampliamenti ancora non ultimati durante il cambio di stagione verranno terminati in quella successiva, e non verranno conteggiati nel calcolo della media spettatori della nuova stagione.

Economia > Stadio > Strutture

I presupposti per aggiungere strutture allo stadio sono i medesimi necessari per ampliarne la capienza.

COMPRAVENDITE E OFFERTE AI GIOCATORI

Modalità di acquisto

Ci sono tre modi per ingaggiare un giocatore:

- 1) comprarlo da un'altra squadra tramite offerta privata se ancora con un contratto protetto, oppure offrendo la clausola di rescissione se non protetto;
- 2) ingaggiarlo direttamente dagli svincolati;
- 3) partecipando ad un'asta pubblica.

Nel primo caso vi è una lunga trafila da seguire e non passeranno meno di 3-4 giorni di tempo reale prima di poter acquistare definitivamente il giocatore.

Se il giocatore è libero da impegni puoi offrirgli direttamente un contratto, in caso contrario devi prima fare un'offerta alla squadra di appartenenza.

Ricorda che se hai fatto un'offerta ad una squadra non puoi offrire il contratto al giocatore finchè il manager di quella squadra non ti ha risposto positivamente. L'offerta viene automaticamente cancellata dopo 20 giorni reali a prescindere dallo stato della trattativa.

Lo stato della trattativa è sempre visibile all'interno della scheda del giocatore e in ogni caso viene descritta nel menù *Club > Trasferimenti*

Se più di un manager intende acquistare lo stesso giocatore lo si può vedere nella scheda dello stesso, ma non si può mai avere il dettaglio dell'offerta fatta dai tuoi avversari.

Ad ogni offerta il gioco controlla automaticamente se hai le finanze necessarie per compiere l'operazione o se la compravendita è regolare. In caso di mancanza di liquidità o di altre irregolarità la trattativa viene troncata automaticamente sul nascere e non tu puoi far niente per evitarlo.

Per le aste pubbliche ti invitiamo a consultare attentamente la sezione *Aste Pubbliche*

Trasferimenti bloccati

Un giocatore appena trasferito, licenziato o svincolato non potrà ricevere offerte per almeno 15 giorni.

Limitazioni Mercato

Sono vietate svendite in massa della propria rosa. Gli Admin bloccheranno questo genere di operazioni qualora ve ne fosse necessità. E' vietato fare più di 4 compravendite con lo stesso Manager nell'arco della stagione in corso. Non è possibile generalmente spendere per un giocatore un cifra troppo superiore al suo valore di mercato, l'unico modo per far questo è comprarlo da un'asta pubblica. Questa limitazione nasce dal fatto che potrebbero alcuni Manager poco sportivi potrebbero passarsi dei soldi in questo modo e quindi il server controllerà sempre l'importo dell'offerta. Un'ulteriore limitazione riguarda la valutazione massima che ogni giocatore ha. Questo valore è deciso dal sistema: partendo dal valore base di ogni giocatore calcola il valore massimo che ogni giocatore può raggiungere. Il sistema bloccherà ogni offerta privata o all'asta che superi questa valutazione massima. Nelle aste, se più manager sono interessati ad un giocatore, il primo che eventualmente raggiunge la valutazione massima nelle offerte sarà il manager che si aggiudica tale giocatore.

Note sul mercato

- Puoi ritirare un'offerta fatta in precedenza ad un club o a un giocatore inserendo il numero zero come contro offerta (lasciare i campi vuoti cliccare sul tasto "Invia Offerta" equivale ad inserire il numero 0). Non solo puoi ritirare un'offerta ma puoi anche cambiarla se il giocatore o il club in

questione non hanno ancora risposto. Per far ciò basta inserire i nuovi valori nei campi appositi e rinviare l'offerta. Tutto ciò è valido se il giocatore è protetto, se non lo fosse sarebbe solo possibile offrire esattamente la cifra corrispondente alla clausola rescissoria.

- Quando scrivi le cifre non usare punti o virgole, scrivi le cifre intere, su Whisper Player Manager tutti gli importi sono interi, non ci sono decimali.

- Se un giocatore rifiuta il contratto si ha una seconda possibilità prima che la trattativa venga interrotta. Se invece è il manager proprietario del giocatore a rifiutare l'offerta non potrai far altro che rinunciare all'acquisto.

- Indice di gradimento dell'offerta. Ogni volta che un giocatore riceve una proposta viene elaborato l'indice di gradimento. Il valore dell'indice non è visibile a nessuno e serve al giocatore per decidere se e in che squadra accasarsi. Più vantaggiosa è la proposta e più alto è l'indice di gradimento.

- Contratto al giocatore. Per poter formulare una corretta offerta di contratto devi indicarne la durata (1 anno = 50 gg ndr), lo stipendio mensile del giocatore, ed una eventuale clausola di rescissione.

- Contratto al giocatore. Non puoi offrire due rinnovi di contratto consecutivi ad un giocatore a meno che non siano passati parecchi giorni tra uno e l'altro. Puoi rinnovare il contratto ad un tuo giocatore solamente nel periodo di rinnovo che si trova indicato nella scheda del giocatore oppure, nel caso in cui un altro manager offra un importo pari alla clausola, puoi provare a convincerlo a rimanere nella tua squadra

- Clausola di rescissione. Se il giocatore vale più di 1,5M il server imposta automaticamente la clausola rescissoria. Quando il giocatore entra nella finestra di contratto non protetto gli altri club possono cercare di impossessarsi del giocatore offrendo la suddetta clausola. Se il giocatore vale meno di 1,5M non ha la clausola rescissoria e non può essere acquistato dalla concorrenza senza il consenso del proprietario del cartellino.

- Stipendio richiesto. Lo stipendio mensile richiesto dal giocatore è indicativo. Potresti offrire molto di più per invogliare il giocatore, o molto di meno sfruttando altri fattori per convincere il giocatore ad accettare l'offerta. Infine ricorda che dare al giocatore ciò che vuole non vuol dire avere la certezza che accetti il contratto.

- Stato della trattativa. Ci sono nove diverse possibilità che sono : offerta al club, offerta al club accettata, offerta al giocatore, offerta al giocatore accettata, offerta al club rifiutata, offerta al giocatore rifiutata, trattativa chiusa, trattativa ok domani la firma, seconda proposta di contratto.

- Quando un nuovo giocatore entra a far parte della rosa non può essere venduto prima di 15 giorni.

- Quando un giocatore viene licenziato non può accasarsi in una nuova squadra prima di 15 giorni. -

- Per i giocatori licenziati i 15 giorni partono con l'orario in cui un manager licenzia un suo giocatore. Quindi si consiglia, se un giocatore licenziato interessa, di seguirlo con costanza durante il quindicesimo giorno in modo da poter fare subito l'offerta appena questo si libera.

OSSERVATORI

Gli osservatori hanno un ruolo fondamentale in Whisper Player Manager. Le mansioni di questo importante collaboratore sono le seguenti :

- Osservare i singoli giocatori per darti informazioni avanzate che altrimenti non potresti mai avere
- Osservare i Club avversari
- Cercare giocatori che possono essere acquistati

Osservare Giocatori e Club

Puoi far osservare qualsiasi giocatore, per farlo basta andare nella sua scheda e cliccare sul tasto verde situato sotto la scritta "Puoi assegnare un osservatore a questo giocatore". Il sito provvederà automaticamente ad assegnare il primo osservatore libero al giocatore da te scelto. Se non hai osservatori liberi il tasto non è visibile. Per liberare un osservatore dal suo compito vai nel menù Squadra > Staff > Report , dopodiché apri la scheda di un tuo osservatore e clicca sul tasto *Richiama dalla missione*. La procedura è identica per quanto concerne l'osservazione dei Club

avversari. Quando assegni un compito ad un osservatore il report non sarà disponibile fino al giorno dopo. Ogni pomeriggio dopo le 15:30 il server elabora i giudizi degli osservatori. Il report sui giocatori è visibile nel menù *Club > Trasferimenti* alla voce *Osservati*, le info sul Club avversario sono visibili invece alla voce *Club Spiati*

Quando richiami un osservatore dalla missione cui è stato assegnato il giudizio sul giocatore o sul club spiato scompare irrimediabilmente

Cercare Giocatori

Gli osservatori possono aiutarti a trovare dei giocatori interessanti da aggiungere alla tua rosa. Per far eseguire questo genere di missione devi andare nella scheda personale di un osservatore cliccando sopra il suo nome. Se l'osservatore non è impegnato indica nel riquadro *Ricerca Player* le caratteristiche dei giocatori che ti interessa trovare e clicca sul tasto *Manda in Missione*. A differenza degli altri tipi di missioni questa non ha termine, teoricamente potresti lasciare il tuo collaboratore vita natural durante alla ricerca di nuovi giocatori! Per richiamare un osservatore basta cliccare all'interno della sua scheda sul tasto *Richiama dalla missione*. Il report sui giocatori è visibile nel menù *Club > Trasferimenti* alla voce *Missioni*. Ogni giorno c'è una certa probabilità che il tuo osservatore aggiunga dei nuovi giocatori all'elenco, questa dipende dal livello delle abilità Professionalità e Reputazione e se ci sono giocatori interessanti con le caratteristiche da te richieste.

Note sugli osservatori

- Il livello di dettaglio nei giudizi di un osservatore dipende dalle livello delle sue abilità
- I report di un osservatore vengono sempre cancellati quando lo si richiama da una missione, qualsiasi essa sia
- Quando gli osservatori cercano dei giocatori riportano fedelmente la media delle skill visibili di quel giocatore, ma non danno un giudizio sulle skill nascoste.
- E' consigliabile far seguire un giocatore da vicino nonostante sia stato segnalato poichè il giudizio sarebbe decisamente più approfondito ed accurato

SCHEDA DEL GIOCATORE

Ogni giocatore ha una sua scheda personale visibile in forma completa solo dal Manager che lo controlla. Nella parte alta della finestra sono presenti due frecce che ti permettono di scorrere l'intera rosa senza dover passare dal menù principale.

Sezioni della scheda giocatore

Dati Anagrafici e contrattuali - I dati di questo riquadro sono pubblici tranne quelli relativi alle condizioni contrattuali. Lo stipendio viene indicato su base mensile, il valore è la valutazione data dal server, il prezzo invece è quanto vorresti ricavare dalla vendita del giocatore. La clausola di rescissione è indicata solo se presente. Se il giocatore non è contento del suo contratto appare la scritta *inadeguato* di fianco all'importo dello stipendio.

Il ruolo e la posizione in campo sono fondamentali, la prima lettera indica il ruolo e la seconda la posizione, ad esempio D(CD) è un difensore che può occupare la zona centrale e di destra del campo

Statistiche stagione in corso - Indicano l'andamento del giocatore nella stagione in corso, inoltre puoi vedere i turni di stop nel caso sia squalificato e i giorni di stop nel caso il giocatore sia indisponibile per infortunio. Lo stato disciplinare indica il livello di sanzioni disciplinari ricevute durante le partite, ogni ammonizione comporta un aumento di questo valore che arrivato al limite determina automaticamente la sospensione e relativi turni di stop. Il numero di maglia viene assegnato automaticamente quando schieri la formazione se non specificato

Abilità giocatore - Su un totale di 12 abilità tecnico/mentali, 4-5 sono fondamentali per il ruolo del giocatore. Sta a te capire quali sono in modo da impostare al meglio l'allenamento e le tattiche di

gioco. In più ci sono le 4 fisiche che sono uguali per tutti i giocatori tranne che per i portieri che le hanno personalizzate. Oltre a queste ogni giocatore ha 6+1 abilità nascoste che potrai intuire solo tramite il commento dei tuoi preparatori, la cronaca della partita, l'andamento stagionale dell'atleta e dal suo comportamento in caso di rinnovo contrattuale. La media che viene riportata è aritmetica e comprensiva delle prime sei abilità nascoste (quindi la differenza tra la media delle visibili e quella indicata in scheda potrebbe aiutarvi a capire il valore medio delle abilità nascoste ndr). Le abilità nascoste sono: freddezza, approccio alle partite importanti, rendimento, professionalità, allenamento, predisposizione agli infortuni ed infine talento. Il talento non è mai compreso in nessuna media e non viene valutato dai preparatori, è la settima abilità nascosta e forse la più importante. Di fianco ad ogni abilità è presente una piccola immagine quadrata che indica l'ultima variazione subita, blu=costante, verde=in aumento, rossa=in diminuzione. Tutte le abilità dei giocatori vanno da un valore minimo di 1 ad un massimo di 20. Le abilità possono variare dopo la sessione di allenamento, dopo una partita, per un infortunio ed infine per non essere stato convocato.

Imposta stato di trasferimento - Se vuoi rendere un giocatore più appetibile e far capire agli altri manager che te ne vuoi liberare devi impostare il suo stato su cedibile. Per farlo scegli nel menù a tendina lo stato desiderato e poi clicca sul tasto *Imposta Trasferimento*. Un giocatore cedibile deve aver impostato anche il prezzo di vendita che non può essere inferiore al suo valore di mercato. Puoi impostare un prezzo di vendita decisamente superiore al valore di mercato del giocatore. Un giocatore cedibile è più propenso ad accettare offerte contrattuali provenienti da altre squadre.
Rinnovo contratto - Quando rinnovi un contratto devi seguire le stesse procedure delle offerte ai nuovi giocatori, con la differenza che ovviamente non c'è nessun club avversario di mezzo. Puoi rinnovare il contratto ad un giocatore solo durante l'arco temporale indicato alla voce *Finestra Rinnovo*.

Maglia - Permette di personalizzare i numeri di maglia dei giocatori. Questa opzione influenzerà l'ordine di visualizzazione dei giocatori nel report con la cronaca delle partite.

Programma di allenamento - Da questo riquadro imposti le sessioni di allenamento del giocatore. Ti rimandiamo alla sezione *Allenamento Giocatori* per capirne il funzionamento.

Ruolo e posizione in campo - Il disegno di un campo di calcio ti aiuta a capire in che zona il giocatore ama giocare. A sinistra la zona difensiva del campo e a destra la zona d'attacco.

Mercato giocatore - In questo riquadro appaiono tutti gli stati contrattuali del giocatore e le offerte dei club. E' da qui che puoi accettare o rifiutare un'offerta di un altro club. Per farlo basta cliccare sul tasto *accetta* o sul tasto *rifiuta*. Questi tasti appaiono solo se ci sono offerte in corso. Puoi accettare o rifiutare un'offerta anche qualche giorno dopo che ti è stata proposta. Un'offerta scade dopo 20 giorni a prescindere dallo stato in cui si trova, quindi anche se stai per concludere, allo scadere del ventesimo giorno la trattativa verrà cancellata.

Statistiche storiche giocatore - Ogniqualvolta un giocatore cambia maglia e allo scadere di una stagione, le sue statistiche vengono azzerate e riassunte in questa tabella.

Convocazioni in nazionale - Ogni settimana il server, controlla tutti i giocatori, e ne convoca 28 per ogni nazione inserita nel gioco. I giocatori convocati in nazionali lo sono solo a carattere dimostrativo. La loro presenza in nazionale è solo un abbellimento al gioco. I giocatori convocati saranno sempre e comunque disponibili per qualsiasi impegno del loro club di provenienza. Nella scheda di un giocatore troviamo la bandiera della nazione a cui appartiene, vicino c'è un numero tra parentesi che indica il numero delle convocazioni ricevute, spostato leggermente verso destra potreste trovare un pallone animato che indica se in quel preciso momento il giocatore fa parte della

in nazionale

FORMAZIONE E TATTICHE

La prima cosa da fare è indicare l'elenco dei giocatori che scenderanno in campo, indipendentemente dal modulo utilizzato. Puoi selezionare uno ad uno i giocatori, cliccando prima sul nome del calciatore e poi sulla posizione in campo, oppure cliccare sulla scritta *Schiera la Formazione Automatica*. Se è la prima volta che vedi questa schermata ti consiglio vivamente di usare questa opzione in quanto è molto facile sbagliare formazione, ed i tuoi assistenti non perdoneranno i tuoi errori, rendendo vano il tuo lavoro e facendoti ridigitare tutto da capo. Dopo aver optato per la formazione automatica potrai scambiare i giocatori e mettere in campo quelli che riterrai più opportuno schierare.

Puoi decidere il modulo selezionando il numero di giocatori per reparto in corrispondenza delle voci **D** (*Difesa*), **M** (*Mediana*), **C** (*Centrocampo*), **T** (*Trequarti*), **A** (*Attacco*). La somma dei giocatori deve essere 10 in quanto l'undicesimo è il portiere. Il modulo non si può cambiare se prima non hai dato una lista di giocatori e cliccato sul pulsante *Schiera la tua personale formazione*. Quando l'assistente dirà *modifiche apportate con successo* potrai finalmente sbizzarrirti con i moduli (ce ne sono davvero tanti).

Nell'eventualità tu non abbia giocatori disponibili in un determinato ruolo, è possibile schierare un giocatore fuori posizione, o addirittura fuori ruolo, a patto però che abbia abilità adatte al ruolo. Se non vuoi perder tempo a scegliere la formazione ma ti interessa invece cambiare il modulo segui questi semplici tre passaggi:

- Clicca su *Schiera la Formazione Automatica*
- Scegli un modulo come spiegato sopra
- Clicca di nuovo su *Schiera la Formazione Automatica*

Ogni giocatore ha due lettere vicino al suo nome, la prima indica il ruolo e la seconda la posizione in campo. Questo è il dettaglio dei ruoli : P portiere, D difensore, M mediano, C centrocampista, T trequartista, A attaccante, e questo è il dettaglio delle posizioni in campo : D destra, S sinistra, C centro. Ogni giocatore può coprire più ruoli e più posizioni in campo, ma devi far attenzione a non schierarlo in ruoli e/o posizioni a lui non congeniali. Cerca di avere sempre 7 riserve in panchina, se non hai abbastanza giocatori per avere almeno 3 riserve non puoi schierare la formazione, questo significa che il minimo di giocatori disponibili per poter schierare è 14.

Tattiche di gioco

Le tattiche hanno un ruolo fondamentale per le possibilità di vittoria della tua squadra. Devi cercare di sceglierle in base alle abilità dei tuoi giocatori, al modulo che hai scelto e a come gioca l'avversario! Le tattiche comprendono la mentalità di gioco, la velocità, i contrasti, il tipo di passaggi, la direzione dei passaggi ed il tipo di marcatura.

Clicca nel menù corrispondente ad ogni voce e seleziona il valore che desideri. Più il valore è vicino ai valori 1 e/o 20 e più la tua indicazione tattica è decisa e ferma. Ad esempio nel caso della *Mentalità* un valore pari ad 1 significa difesa estrema, un valore pari a 20 significa tutti in attacco.

Il significato dei valori min e max dei cinque tipi di indicazioni tattiche è il seguente :

- Mentalità: 1 = tutti in difesa, 20 = tutti all'attacco
- Velocità: 1 = gioco basato esclusivamente sulla tecnica dei giocatori e lento, 20 = gioco maschio all'inglese tutta forza e velocità
- Contrasti:
1 = contrasti inesistenti, 20 = contrasti duri e cattivi
- Passaggi: 1 = lunghi passaggi diretti alle punte, 20 = passaggi corti ed azioni molto elaborate
- Direzione: 1 = il gioco si sviluppa solo al centro, 20 = il gioco si sviluppa solo sulle fasce

Un valore pari a 10 significa che la scelta è lasciata ai singoli giocatori che quindi decidono in base

alle loro caratteristiche personali.

Scegli con cura il capitano ma soprattutto il rigorista che è il primo incaricato dell'esecuzione dei tiri dal dischetto. Per scegliere l'ordine dei rigoristi accedi al menù *Squadra > Formazione > Lista Rigoristi*

Per le partite hai la possibilità di impostare l'opzione del fuorigioco; ovvero i tuoi giocatori cercheranno di fregare gli avversari facendoli cadere nella trappola del fuorigioco. Attenzione però, è consigliato usare il fuorigioco solo in caso si abbiano difese molto forti e tecniche, perchè in caso contrario si rischia di prendere parecchi gol dagli avversari.

Quando schierare la formazione

La formazione deve essere sempre schierata prima di iniziare una partita, ci sono però dei casi in cui il server in automatico potrebbe cancellarla. Ad esempio se durante l'allenamento si dovesse infortunare un giocatore tra quelli che hai già schierato in campo, la tua formazione verrebbe azzerata, e se non sei attento, potresti trovarti a giocare la partita senza titolari in campo! Potresti anche aver ceduto un giocatore che avevi scelto tra i titolari o ancora molto più semplicemente esserti dimenticato che dopo ogni match la selezione viene azzerata. Per esser certo di schierare scegli la formazione tra le ore 15:00 UTC del giorno precedente al match e le 13:55 UTC del giorno in cui devi giocare, cioè 5 minuti prima che inizi la partita, hai ben 23 ore per poter schierare la formazione nel caso in cui ci fossero due partite da giocare consecutivamente un giorno dopo l'altro!

Orario delle partite

Le partite vengono disputate alle 14:00 UTC, è possibile impostare il fuso orario direttamente dal forum: Pannello di Controllo Utente > Preferenze > Fuso orario .

Formazione automatica

Se dimentichi di schierare la formazione, il server schiererà la formazione automatica. Tuttavia, tale formazione non è per niente ottimale, quindi ti conviene ricordarti di schierare la formazione e scegliere i giocatori in base alle skill tecniche ed alla forma fisica.

La panchina

Durante le partite, i giocatori infortunati vengono sostituiti automaticamente seguendo questo ordine logico :

- giocatore con ruolo e posizione uguali al giocatore che esce
- giocatore con ruolo uguale al giocatore che esce
- se non viene trovato nessun giocatore che soddisfi i primi due requisiti viene preso il primo panchinaro disponibile partendo dalla posizione R1

Note sugli schieramenti delle squadre Bot e inattive.

Sono denominate Bot tutte le squadre a cui non è stato assegnato alcun Manager. Queste squadre schierano come tutte le altre usando tutte le impostazioni tattiche a 10.

Le squadre regolarmente iscritte, ma con il manager inattivo da più di 30 giorni, schierano la formazione usando le ultime tattiche impostate dal vecchio Manager.

Note sulle rose con molti giocatori (Rose Ampie)

Una delle intenzioni del gioco è quella di affinare la capacità manageriale di ogni utente iscritto. Per evitare che molti manager, specie i neo iscritti, facciano del mercato senza ben valutarne le conseguenze il sistema attiva alcune limitazioni nel caso in cui si vogliano avere in rosa troppi giocatori e queste sono:

- modifica dell'indice di gradimento del giocatore a cui si vuole offrire un contratto. Più giocatori si hanno in rosa e più diminuisce l'indice di gradimento.
- non si possono promuovere giovani con una rosa di 30 o più giocatori. Rimane invariato il sistema di scambio giocatori/ritirandi che avviene a fine stagione.
- se la somma dei giocatori in rosa più le aste in corso arriva a 30 giocatori, il sistema impedisce di partecipare ad altre aste.

AMICHEVOLI

Club > Competizioni > Amichevoli

Puoi organizzare un'amichevole cliccando sull'immagine che rappresenta un calendario, e scegliere la data nel quale intendi disputare la partita, dopodiché clicca sulla freccia verde e attendi che qualche avversario accetti la sfida. In alternativa, puoi tu stesso controllare se c'è qualche altro manager in attesa di sfidante, ed in tal caso, puoi accettare e organizzare l'amichevole nella data concordata.

Regole amichevoli

- si disputano alle ore 19:00 UTC
- i giocatori possono infortunarsi e stancarsi
- gli spettatori delle amichevoli non fanno media riguardo la possibilità di ampliamento dello stadio
- schierare la formazione in un'amichevole assegna 1 punto young
- il giorno in cui viene disputata l'amichevole la squadra salta l'allenamento pomeridiano
- l'ingresso allo stadio è libero e non sono previsti incassi
- vengono aggiornate le statistiche media voto, presenze, gol, cartellini e squalifiche dei giocatori
- nelle partite amichevoli non si possono usare le tattiche secondarie

ALLENAMENTO GIOCATORI

Puoi assegnare un programma di allenamento personalizzato ad ogni giocatore della tua rosa nelle seguenti sezioni: attacco, centrocampo, difesa, allenamento fisico, tattica, abilità del portiere. Ogni sezione può far incrementare una o più abilità all'interno della scheda del giocatore. Il risultato complessivo dell'ultima sessione di allenamento può essere verificato osservando la colonna *Prog* nella schermata *Squadra > Allenamento > Report* dove una freccia verde indica un incremento positivo, una rossa un decremento e una doppia freccia blu indica che non ci sono state variazioni.

Per far allenare un giocatore segui i seguenti passaggi :

- clicca sul nome del giocatore che vuoi allenare ed entra nella sua scheda personale
- una volta all'interno della scheda giocatore, all'interno del riquadro *programma di allenamento* clicca sul menù a tendina corrispondente alla sezione in cui vuoi allenare il giocatore
- scegli un valore tra 1 e 20 e cliccaci sopra
- clicca sulle sezioni in cui vuoi allenare il giocatore e scegli per ognuna un valore da 1 a 20
- infine clicca sul tasto *Imposta Allenamento Manualmente*

Come funziona?

Il meccanismo che sta alla base del programma che regola le sessioni di allenamento è molto complesso ma evita che allenamenti troppo intensi creino tanti piccoli Maradona, ha una simulazione di infortuni e tiene parecchio conto della bravura e delle capacità dei tuoi preparatori.

Ogni giocatore ha a disposizione 50 punti allenamento.

Questi 50 punti li devi spendere tra le sessioni (i valori che abbiamo impostato prima da 1 a 20) e l'incremento totale che ha avuto un giocatore durante la stagione nelle proprie abilità. Il valore di incremento lo puoi vedere sia nella colonna *Incr* della schermata *Squadra > Allenamento > Report* sia nella scheda del giocatore all'interno del riquadro *programma di allenamento*. Puoi decidere quanti di questi 50 punti usare per le sessioni, ma non puoi agire sul valore d'incremento raggiunto dal giocatore.

- Esempio : Se il centrocampista Zico fino ad oggi ha avuto un incremento di 30 punti delle proprie abilità, te ne rimangono 20 da spendere a prescindere da come decidi di allenarlo.

Puoi decidere di utilizzare tutti i 50 punti a disposizione o addirittura superarli, ma in questo caso il giocatore ha alte probabilità di infortunarsi gravemente. Controlla quanti punti allenamento stai usando nella colonna *TOT* della schermata *Allenamento* o nella scheda del giocatore e cerca di non superare il valore 49

- Esempio : il portiere Paolo Rossi fino ad oggi ha avuto un incremento di 12 punti delle proprie abilità (colonna *Incr*). Il manager Capello gli assegna questi valori di allenamento specifici : Attacco=0, Centrocampo=0, Difesa=0, Fisico=12, Tattica=10, Portiere=15. Il totale di questi valori è 49 (12+12+10+15) e quindi ancora in linea con i 50 punti allenamento (colonna *TOT*). Il giocatore dopo due sessioni di allenamento infruttuose finalmente si decide ad aumentare ancora le proprie abilità portando il suo incremento a 15 punti. Il totale diventa a questo punto 52 e mister Capello apporta delle modifiche ai valori di allenamento specifici : Attacco=0, Centrocampo=0, Difesa=0, Fisico=10, Tattica=10, Portiere=14 riportando così il valore a 49!

Note sull'allenamento

- un giocatore potrebbe non apparire nella schermata *Squadra > Allenamento > Report* fino a quando non imposti almeno la prima sessione di allenamento dalla sua scheda personale

- gli allenamenti vengono elaborati dal server durante il pomeriggio per cui puoi vedere i risultati della tua programmazione solo dopo le 14:00 UTC

- se non puoi seguire gli allenamenti tutti i giorni tieni bassi i valori totali di allenamento in modo che anche sommando gli incrementi di diversi giorni non superino mai i 50 punti

- un giocatore ha un incremento massimo di 4 punti abilità durante una singola sessione di allenamento

- il valore di incremento viene azzerato tra una stagione e l'altra

- quando un giocatore s'infortuna durante l'allenamento sei costretto a rifare la formazione

- potresti essere costretto ad eseguire sessioni blande se il valore d'incremento del giocatore è molto elevato

- se un giocatore ha una skill già al valore massimo 20 può capitare che venga indicato un incremento con il simbolo verde nonostante la skill non possa aumentare ulteriormente.

- quando un giocatore accetta di accasarsi presso un nuovo club non effettua mai la sessione pomeridiana di allenamento.

Allenamento fisico

Ogni domenica mattina, in aggiunta all'allenamento normale ed ai ritiri, i giocatori possono incrementare le loro skill fisiche. Questo allenamento è automatico e non si deve impostare da nessuna parte.

Allenamento Pre-Campionato

Anche questo allenamento è automatico ed avviene nel periodo compreso tra due stagioni. Anche quest'allenamento è in aggiunta a quello giornaliero pomeridiano.

L'avvicinarsi delle stagioni solitamente avviene di domenica. E' quindi possibile in questo determinato giorno avere tutti e 3 gli allenamenti contemporaneamente

ROSA GIOVANILI E TALENT SCOUT

Appena ti viene assegnato il club non hai giovani in rosa. La strada per arrivare ad avere un gruppo di ragazzi tra cui scegliere le promesse per il futuro è lunga e difficile. Per prima cosa devi assumere uno o più Talent Scout. Ecco come puoi fare per trovarne uno :

- fai click sul menù *Squadra > Staff* e seleziona l'opzione *Ricerca Staff*.
- nei menù a tendina scegli il ruolo del tuo nuovo collaboratore, che in questo caso è Talent Scout e seleziona i parametri riguardanti la Valutazione, Potenzialità, Professionalità e Reputazione.
- clicca sul tasto ricerca. Clicca su un nome qualsiasi e se è di tuo gradimento offrighi un contratto. Basati sugli stipendi che prendono gli altri tuoi collaboratori per sapere quanto offrighi
- attendi un paio di giorni fino a che il Talent Scout non si unirà al tuo club ... sempre che accetti ...

Ricerca giovani

Ogni giorno i tuoi Talent Scout girano per il mondo alla ricerca di nuove promesse del calcio, potrebbero passare anche settimane prima del loro ritorno, quindi non stare in pensiero se non ricevi notizie, è normale. Devi iniziare a preoccuparti solo se dopo una ventina di giorni ancora la tua rosa delle giovanili è desolatamente vuota. In questo caso ti consiglio di licenziare i tuoi Talent Scout o provare ad assumerne altri. Quando un Talent Scout trova un giovane interessante ricevi un messaggio privato per avvisarti che da quel momento è a tua disposizione e può essere visionato. Cerca di avere sempre il massimo numero consentito di Talent Scout alle tue dipendenze.

Promozione giovani in prima squadra

Per poter promuovere un giovane in prima squadra devi aver maturato almeno **5** punti young se militi in seconda divisione oppure **8** se sei in prima divisione.

Maturi un punto young ogniqualvolta schieri la formazione e giochi la successiva partita. Per controllare se hai punti young sufficienti per promuovere un giovane clicca su menù *Gioca*, in questa schermata troverai tutti i dati del tuo club, tra cui anche il numero di Punti Young maturati a tua disposizione.

Licenziamento

A differenza dei giocatori della prima squadra licenziare un giovane non costa niente, semplicemente smetterai di pagarli il pre contratto e lui si allontanerà dal club ... per sempre. Un Giovane licenziato non compare nella lista dei giocatori liberi, smette di giocare al calcio.

Allenamento

I giovani si allenano sotto la guida di uno speciale preparatore che va assunto a parte rispetto agli allenatori della prima squadra. Ti consiglio di assumere un Allenatore delle Giovanili prima che i tuoi Talent Scout inizino il loro lavoro. Per assumerlo i passi sono identici a quelli che hai seguito

per l'assunzione del Talent Scout. Non puoi influenzare in nessun modo il lavoro dell'Allenatore delle Giovanili, l'unica cosa che puoi fare è seguire i miglioramenti all'interno della scheda dei giocatori

Contratto

Il Talent Scout si occupa di far firmare al giovane un pre contratto della durata massima di 3 stagioni o fino al compimento dei 17 anni di età. Anche se non promuovi il giovane in prima squadra devi comunque garantirgli lo stipendio! Se non viene promosso in prima squadra allo scadere del contratto il giocatore abbandona il club ed il mondo del calcio

Note sui giovani

Oltre a quelli promossi da te, ogni fine stagione il server provvede in modo automatico a sostituire i vecchi giocatori/ritirandi (segnati nelle schede dei giocatori con un asterisco *), con alcuni giovani segnalati dai tuoi Talent Scout in ordine di età partendo dai 17enni fino ai 15enni. Affinché ciò accada, il giocatore vecchio che si ritira dal calcio deve aver giocato almeno 4 partite durante la stagione. Se durante la stagione si compra o vende un ritirando da altre squadre le statistiche di questo si azzerano e quindi per la sostituzione giocatori/ritirandi – giovani, si devono rifare le 4 presenze.

NOTE GENERALI

Per tutti i manager iscritti regolarmente al gioco c'è la possibilità di creare e caricare in game il proprio logo. Questa operazione viene effettuata tramite il pannello di controllo del forum. Si può accedere a queste sezione anche cliccando sul disegno del logo presente in game.

Per scegliere la propria tenuta di gioco (maglia) basta cliccare sopra il disegno di default presente in game ed accedere alla sezione di selezione della maglia. Non è possibile in altro modo personalizzare la maglia.