



10

HOURRA MANAGER FOOTBALL

MANUAL

SUMARIO

GUÍA PARA PRINCIPIANTES	3
Guía para principiantes	3
¿Cómo ganar créditos?	5
LOS JUGADORES	6
Tipo	6
Posición	7
Temperamento	8
Competencias	9
Condición física	12
Forma física	12
Resistencia a las lesiones	13
Humor	14
K-meter	15
Valor del jugador	15
Contrato	15
Terminar un contrato	16
U17 (menor de 17 años)	16
LA COMPO (Seleccionar su equipo)	17
Crear un compo	17
El Pressing	18
Agresividad	18
Seleccionar sus compos	18
EDITOR TACTICO	20
Posiciones defensivas / ofensivas	20
Jugada a pelota parada	21
Roles individuales	22
Estilo de pase	22
Mentalidad de juego	22
ENTRENAMIENTO	23
Preparación física	23
Planificaciones	23
El reporte	24

TRANSFERENCIAS Y PRÉSTAMOS	26
La búsqueda	26
La short-list (Mi selección)	26
Mis ofertas actuales	26
Comprar y vender jugadores	27
Prestar y obtener jugadores de préstamo	27
Precio de reserva	28
Cláusula de rescisión	28
ENFERMERIA	29
Enfermeria	29
Suplementos energéticos	29
ESTADIO	30
Las tribunas	30
Construcciones adicionales	30
Venta de entradas	30
MODOS DE JUEGO	31
TWITTER	32

GUÍA PARA PRINCIPIANTES

Si nunca has jugado a HOURRA te aconsejamos que sigas esta guía para familiarizarte con los principios y la vida del juego. Ponte cómodo y prepárate para ponerte en la piel del mejor entrenador de fútbol del mundo!

Horario oficial de los partidos :

- Lunes, Miércoles, Viernes y Sábados a las 9 pm (hora centroeuropea, UTC+1)

Horas de entrenamiento (todos los días) :

Sesiones de la mañana




- **AM1** : De 8 am a 10 am
- **AM2** : De 10 am a 12 pm

Sesiones de la tarde


- **PM1** : De 1 pm a 3 pm
- **PM2** : De 3 pm a 5 pm

Distintivo de experiencia del manager

Todos los managers tienen una página personal que muestra su desempeño y experiencia (sólo haga clic en su nombre).

La experiencia se indica con un distintivo de color ,  o  dependiendo de si ha estado conectando por menos de una semana, más de una semana o más de dos semanas.

Sólo puede comprar, vender o prestar a otro manager con el mismo color de distintivo que usted.

El distintivo  se obtiene después de 15 días de conexión y lo conservará indefinidamente si se conecta al menos una vez cada 15 días.

¿Qué hacer con un distintivo azul la primera semana?

Deberías consultar a los jugadores gratuitos sin contrato, es más que probable que encuentres jugadores más fuertes que algunos de tu equipo inicial, puedes ofrecerles un contrato para una transferencia gratuita.

Esto se aplica tanto a los jugadores senior como a los jugadores jóvenes menores de 17 años, puedes empezar a formar un equipo U17 (Menores de 17 años).

No te olvides de comprobar el contrato de todos los jugadores de la plantilla, quizás necesites renovar algunos.

La terminación de un contrato de jugador sólo es posible con el distintivo .

Elige tu patrocinador, es una de las principales fuentes de ingresos que se pagan al final de la temporada. Los premios por desempeño también se pagan al final de la temporada. Otros ingresos provienen de la venta de entradas y de la venta de jugadores durante la temporada.

Cree un plan de entrenamiento con sólo " jogging " la primera semana, asigne este plan a todos sus jugadores hasta que alcancen el 100% de la condición física. Entonces usted podrá variar los planes de entrenamiento.

¿Cómo progresan mis jugadores?

Tus jugadores progresarán con tu entrenamiento y cuando jugarán un partido oficial. Tus jugadores nunca serán mejores futbolistas sin ti!

Partidos amistosos

Los partidos amistosos sólo existen para poner a prueba tus tácticas y a tus jugadores. No importa si tus jugadores no están en plena forma o lesionados, podrán jugar estos juegos al 100% forma física.

Todos los días tienes la oportunidad de jugar tantos partidos amistosos como quieras, gracias al "Partido Rápido". De lo contrario, puede planificar 3 amistosos en la fecha y hora deseadas utilizando el menú "Encontrar partido amistoso".

¿Qué pasa si mi saldo es negativo?

CUIDADO si tu balance es negativo no podrás comprar más jugadores o contactar a un jugador gratis o renovar tus contratos, incluso construir edificios adicionales antes de tener finanzas sanas.

¿Cómo ganar créditos?

Hay 3 maneras de ganar créditos en el juego :

- Al ganar un partido de liga usted gana automáticamente **5 créditos**.
- Si eres elegido mejor manager del día en el campeonato, ganas **5 créditos** de nuevo.
- Si te conectas 7 días seguidos ganas **5 créditos**.

¿Qué se puede hacer con los créditos?

Los créditos son muy útiles! Puede elegir entre :

- Conviértelos en moneda de juego.
- Buscar jóvenes jugadores U17 (menores de 17 años).
- Compra artículos para personalizar tu club.

LOS JUGADORES

Tipo

Cada jugador tiene una curva de progresión desde su creación, esta curva escondida permite atribuir al jugador un número de puntos después de cada partido oficial o después de cada sesión de entrenamiento según su edad y el nivel de la liga en la que juega, estos puntos obtenidos desarrollan sus competencias.

ATENCIÓN: a partir de los 30 años, un jugador ya no gana puntos en un partido oficial.

Hay 4 tipos de jugadores (**fig 1**) :

- Curva “**Joven**”
- Curva “**Constante**”
- Curva “**Ordinaria**”
- Curva “**Tarde**”

Esta curva decide la edad de pico y declive del jugador.

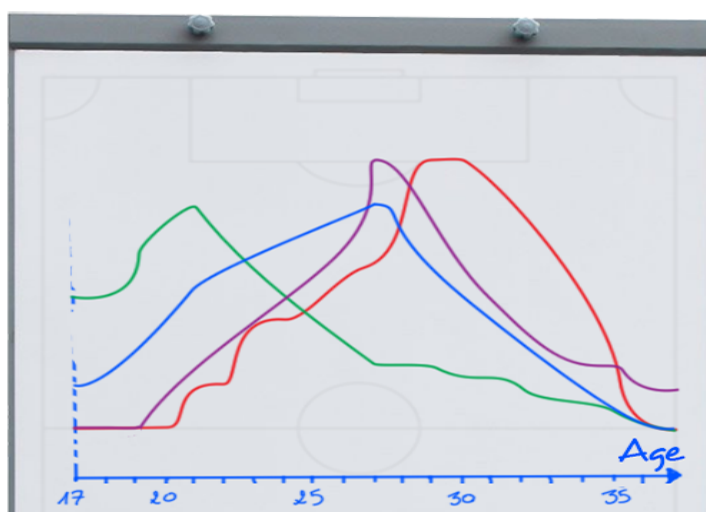


fig 1 Representación gráfica aproximada de los 4 tipos de curva.

Posicion

La posición básica

En la página de un jugador puedes asignarle una posición básica.

- **DF** Defensor
- **CC** Centrocampista
- **DL** Delantero

La última posición es el portero **PO**, no puedes cambiar esta posición.

Posición táctica

En el editor táctico debes elegir una posición para cada uno de los 10 jugadores de campo.

Las 23 posiciones :

- DF (I) Lateral izquierdo
- DF (D) Lateral derecho
- DF (CI) Defensor central izquierdo
- DF (CD) Defensor central derecho
- DF (C) Defensor central
- CR (I) Carrilero izquierdo
- CR (D) Carrilero derecho
- MD (C) Mediocampista defensivo central
- MD (I) Mediocampista defensivo izquierdo
- MD (D) Mediocampista defensivo derecho
- ME (I) Mediocampista externo izquierdo
- ME (D) Mediocampista externo derecho
- M (C) Mediocampista central
- M (CI) Mediocampista central izquierdo
- M (CD) Mediocampista central derecho
- MO (C) Mediocampista ofensivo central
- MO (I) Mediocampista ofensivo izquierdo
- MO (D) Mediocampista ofensivo derecho
- E (I) Extremo izquierdo
- E (D) Extremo derecho
- AR (C) Ariete
- DL (I) Delantero izquierdo
- DL (D) Delantero derecho



La selección de posiciones le ayuda a gestionar mejor sus tácticas y su equipo. Los medios de difusión utilizarán esta información para las pantallas de presentación de los equipos antes del partido. La posición de un jugador no cambia el juego de un jugador en un partido, todas las instrucciones de juego de un jugador serán definidas más tarde, pero nos ocuparemos de eso después.

Temperamento

Cada uno de tus jugadores tiene uno de los siguientes 20 temperamentos clasificados de mejor a peor :

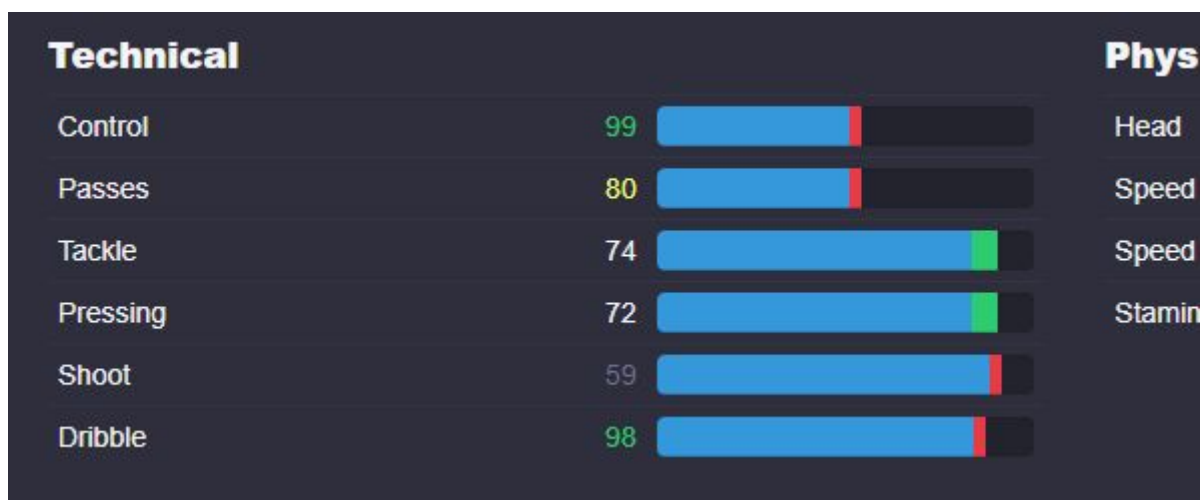
1. Morir por el club
2. No temer nada
3. Un líder del vestuario
4. Excelente líder
5. Orgulloso de sus colores
6. Trabaja duro
7. Estado de ánimo ejemplar
8. Mostra voluntad
9. Profesional serio
10. Valiente
11. Buen compañero de equipo
12. Silencioso reservado
13. Despreocupado
14. Falta de motivación
15. Lunático
16. Espíritu de protesta
17. Pretencioso
18. Ama la vida nocturna
19. Arrogante e incontrolable
20. Capaz de lo peor

El temperamento es muy importante, sin un buen temperamento el jugador no utilizará el máximo de ciertas habilidades durante los juegos, por el contrario, con un super temperamento el jugador puede jugar por encima de su nivel inicial !

Competencias

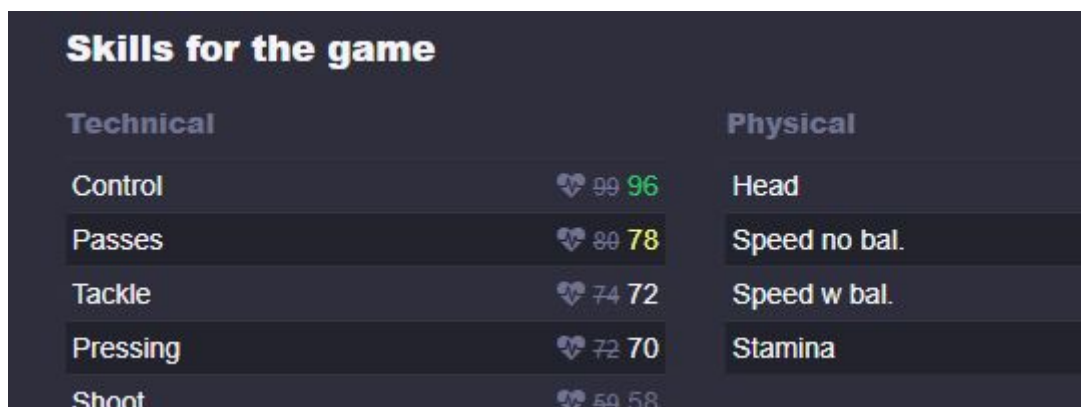
Un manager debe saber cómo observar las fortalezas y debilidades de su equipo, HOURRA ofrece muchas competencias, hay que tenerlas en cuenta para construir su equipo.

Cada competencia del jugador se clasifica de 1 a 99, este es su nivel natural en la competencia. Con entrenamiento y juegos oficiales el nivel de cada competencia puede aumentar. Cuando una competencia está en 99 el nivel máximo se alcanza y el jugador ya no puede aumentar en ella.



Las competencias para el partido

Se muestran en la página del jugador, estas son las competencias pero impactadas por el temperamento del jugador. Es por eso que un jugador con una competencia natural de 99 en el tiro puede ser asignado 94 en el juego, y 94 será su nivel máximo en el juego.



Para una mejor lectura de las competencias del jugador el nivel también se muestra con un indicador (1 a 20) donde 1 significa *nulidad* y 20 *excepcional*. El puntaje de 1 o *nulidad* se otorga cuando el nivel de competencia es de 50 o menos.

Skills for the game	
Technical	Physical
Control 18	Head
Passes 11	Speed no bal.
Tackle 9	Speed w bal.
Pressing 8	Stamina
Shoot 3	
Dribble 18	
Mental	Health
Positioning 3	Injury
Brain 12	Condition 
Creativity 19	Match Fitness 
Anticipation 2	
Call 6	

Las competencias de los jugadores de campo

Técnico

- **Control** *La capacidad del jugador para recibir pases.*
- **Pases** *La precisión del jugador al pasar el balón.*
- **Entradas** *Desposeer a un oponente cuando está regateando.*
- **Pressing** *La habilidad del jugador para cerrar y acosar a sus oponentes en el balón.*
- **Tiro** *La precisión del jugador en el tiro y la posibilidad de apuntar a las esquinas de la portería.*
- **Regate** *Habilidad del jugador para mantener la posesión del balón cuando un adversario lo tackleó.*

Físico

- **Cabeceo** *Ganar un cabezazo en un combate directo con un adversario y la precisión del jugador al cabecear el balón.*
- **Velocidad sin bola** *La velocidad a la que un jugador puede moverse sin la pelota.*
- **Velocidad con bola** *La velocidad a la que un jugador puede moverse con la pelota.*
- **Resistencia** *Capacidad del jugador para mantener su nivel en “Velocidad con y sin pelota, Tiro, Regate, Cabeceo, Desmarques, Pases, Control, Pressing, Entradas y Anticipation”, después de 45 minutos de juego y hasta el final del partido.*

Mental

- **Colocación** *Capacidad del jugador para respetar la posición definida por usted en la táctica.*
- **Cerebro** *La habilidad del jugador para leer las posiciones de sus oponentes y compañeros de equipo, la habilidad para orientarse apropiadamente en el campo.*
- **Creatividad** *Habilidad del jugador para encontrar movimientos de pase peligrosos para sus oponentes y crear oportunidades de gol mediante centros repentinos.*
- **Anticipación** *Habilidad del jugador para ser el primero en una pelota que no pertenece a nadie.*
- **Desmarques** *La capacidad del jugador de entrar en un espacio libre para proponer una solución de pase a su compañero de equipo en posesión.*

Las competencias del portero

Técnico

- **Reflejos** *Velocidad para desplegar sus brazos y piernas.*
- **Blocaje** *Capacidad para bloquear la pelota en lugar de soltarla.*
- **Salto** *Habilidad para empujar desde el suelo que permite el mayor alcance posible hacia la pelota.*
- **Control** *La capacidad del jugador para recibir pases.*
- **Pase a la mano** *La precisión del jugador al pasar la pelota con la mano, y hacer pases más largos.*
- **Pase al pie** *La precisión del jugador al pasar el balón con el pie.*

Físico

- **Velocidad sin bola** *La velocidad a la que un jugador puede moverse sin la pelota.*
- **Velocidad con bola** *La velocidad a la que un jugador puede moverse con la pelota.*

Mental

- **Mando en el area** *Saltar alto para atrapar bien el balón en el aire en su área.*
- **1 contra 1** *Habilidad para ganar el duelo cuando un oponente que ha regateado el balón pasa al último defensor en una situación de 1 contra 1.*
- **Saques fuera del área** *Capacidad de jugar sin las manos fuera del área de penalización.*
- **Colocación** *Capacidad de posicionarse bien en la propia zona.*
- **Cerebro** *La habilidad del jugador para leer las posiciones de sus oponentes y compañeros de equipo, la habilidad para orientarse apropiadamente en el campo.*

Condicion fisica

La condición física permite al jugador manejar una cantidad de trabajo a lo largo de la temporada, su papel es añadir puntos a la **forma física** cada noche. Gracias a esto, el jugador puede entrenar más durante el día, pero también estar 100% en forma el día del partido oficial.

Al comienzo de la temporada la condición física es del 50% para todos los jugadores, cuanto más se acerque la condición física al 100% y más puntos de **forma física** obtendrá el jugador durante la noche.

Para aumentar la condición física el jugador debe hacer "jogging", unos días de "jogging" intensivo permiten alcanzar el 100%, luego un "jogging" por semana aproximadamente, ayuda a mantener el nivel.

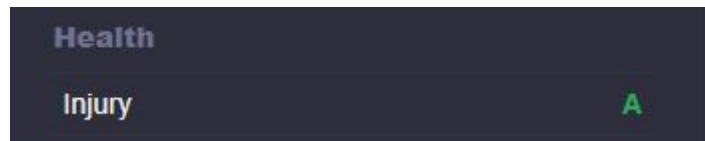
Forma fisica

La forma física es fundamental en la jornada oficial, por ejemplo, un jugador con un 90% de forma física tendrá sus capacidades reducidas en un 10% al principio del partido.

La forma física también es importante para el entrenamiento, el jugador gana más puntos en las competencias trabajadas cuando su forma física está en su mejor momento.

La única manera de recuperar puntos de forma física es a través del descanso (tarjeta de entrenamiento) y el sueño (todas las noches).

Resistencia a las lesiones



- Un jugador puede ser diagnosticado de lesión al final de cada partido, dependiendo de la gravedad de la lesión puede estar ausente de 3 a 36 días.
- No puede entrenar o jugar un partido oficial hasta que regrese.
- Puede ocurrir que el jugador se lastime durante el entrenamiento, pero sigue siendo excepcional.
- Las lesiones durante los partidos amistosos nunca son graves, el jugador nunca se perderá el siguiente partido oficial.

El jugador siempre es declarado lesionado al final del partido, **sin impacto en su rendimiento para el partido actual!**

¿Cómo se lesiona un jugador?

El jugador se lesiona en un partido oficial (sólo) o en una sesión de entrenamiento, cuando recibe un golpe o si sufre fatiga muscular.

Todos los jugadores sin excepción pueden recibir un golpe o sufrir fatiga muscular.

¿Qué es la resistencia a las lesiones A, B y C?

La resistencia a las lesiones indica el porcentaje de probabilidad de que un jugador se lastime cuando recibe un golpe o sufre fatiga muscular.

- Resistencia **A** 5%
- Resistencia **B** 10%
- Resistencia **C** 15%

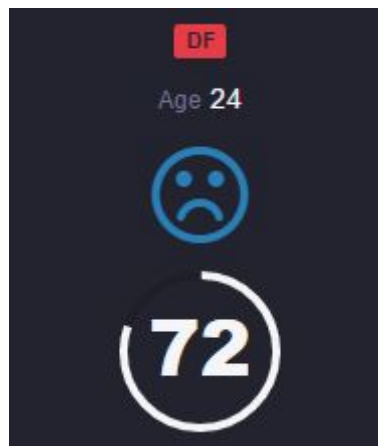
Cuidado con los suplementos energéticos!

Los suplementos energéticos añaden un riesgo extra de lesiones!

- 100% Fresh +5%
- Enduronator +15%
- Speedazer +15%

Humor

El estado de humor está representado por un icono de la cara que representa el estado de ánimo del jugador en el equipo. El estado de ánimo sólo se utiliza cuando se renueva el contrato. Si el jugador es demasiado infeliz entonces será difícil renovar su contrato, el jugador querrá cambiar de club.



¿Cómo hacer feliz a un jugador?

Un jugador es feliz si juega los partidos oficiales, cuanto más juega y más feliz será. Un partido no es suficiente, es con varios partidos seguidos que su humor se elevará. Cuando un jugador sólo juega durante unos minutos, también cuenta como estimulante del humor.

Cuidado

El humor es inútil para los partidos oficiales. No hay impacto en las competencias del jugador.

K-meter



El K-meter te dice si el jugador se siente más atraído por el dinero o la reputación del club, útil durante las negociaciones!

¿Cómo funciona el sistema?

En la foto se puede ver que el jugador se siente más atraído por el dinero. Cuanto más a la derecha esté el cursor verde y más a la izquierda mire el jugador el rango FIHF del club. Cuanto más el cursor verde está a la izquierda, más el jugador mira el salario propuesto.

Valor del jugador

El valor de un jugador se calcula automáticamente y a partir de los valores de compra en el mercado. El sistema monitorea jugadores de la misma edad, nivel general y precio de venta. Por lo tanto, el valor puede variar y corresponde a su precio real en el mercado actual.

() Tenga en cuenta que los managers reducen o aumentan este valor (cuando hacen una oferta) de acuerdo con el "temperamento" y la "curva de progresión" del jugador..*

Contrato

El contrato determina cuánto tiempo usted debe pagar el salario del jugador. Los salarios de los jugadores se pagan sólo en cada día del campeonato.

Cuando **queda 1 año de contrato** para el jugador **puede ser contactado gratuitamente al final de la mitad de la temporada, fin del mercado por todos los clubes!** Preste mucha atención a los contratos de tus jugadores. Si el jugador tiene varias ofertas de contrato, es necesario esperar 3 días antes de tomar su decisión.

Los jugadores sin contrato y, por lo tanto, sin clubes, se denominan "jugadores libres" y pueden ser reclutados sin gastos de transferencia, simplemente ofreciéndoles un contrato.

Terminar un contrato

Usted puede cancelar el contrato de uno de tus jugadores en cualquier momento. En este caso usted debe pagarle inmediatamente la mitad de los salarios restantes del contrato, el jugador se unirá a los "jugadores libres".

U17 (menor de 17 años)

Cosas que debe saber :

- Entre 14 y 16 años, los jugadores no pierden puntos en competencias no entrenadas.
- A esta edad la curva de progresión es la misma para todos los jugadores jóvenes.
- Este es el mejor momento para entrenar las débiles competencias del joven jugador.
- A los 17 años esto cambia, el joven jugador tiene una curva de progresión definida y puede perder puntos en competencias que no están entrenadas.
- A los 17 años puedes firmar un contrato profesional en el jugador de tu joven academia de entrenamiento, tienes la exclusividad.
- Si no se firma nada antes de los 18 años, el jugador abandona el joven academia de entrenamiento y se convierte en "jugador libre" en el mercado, momento en el que todos los equipos pueden ofrecerle un contrato profesional.

U17 jugando senior?

Es importante especificar que tienes la posibilidad de incorporar como senior a un jugador de 16 o 17 años, que podrá jugar en el primer equipo en partido oficial.

Tienes que saber :

- No progresa gracias a los partidos oficiales.
- No tiene salario.
- Permanecerá en los entrenamientos U17.
- Perderá el "forma física" en un partido oficial.

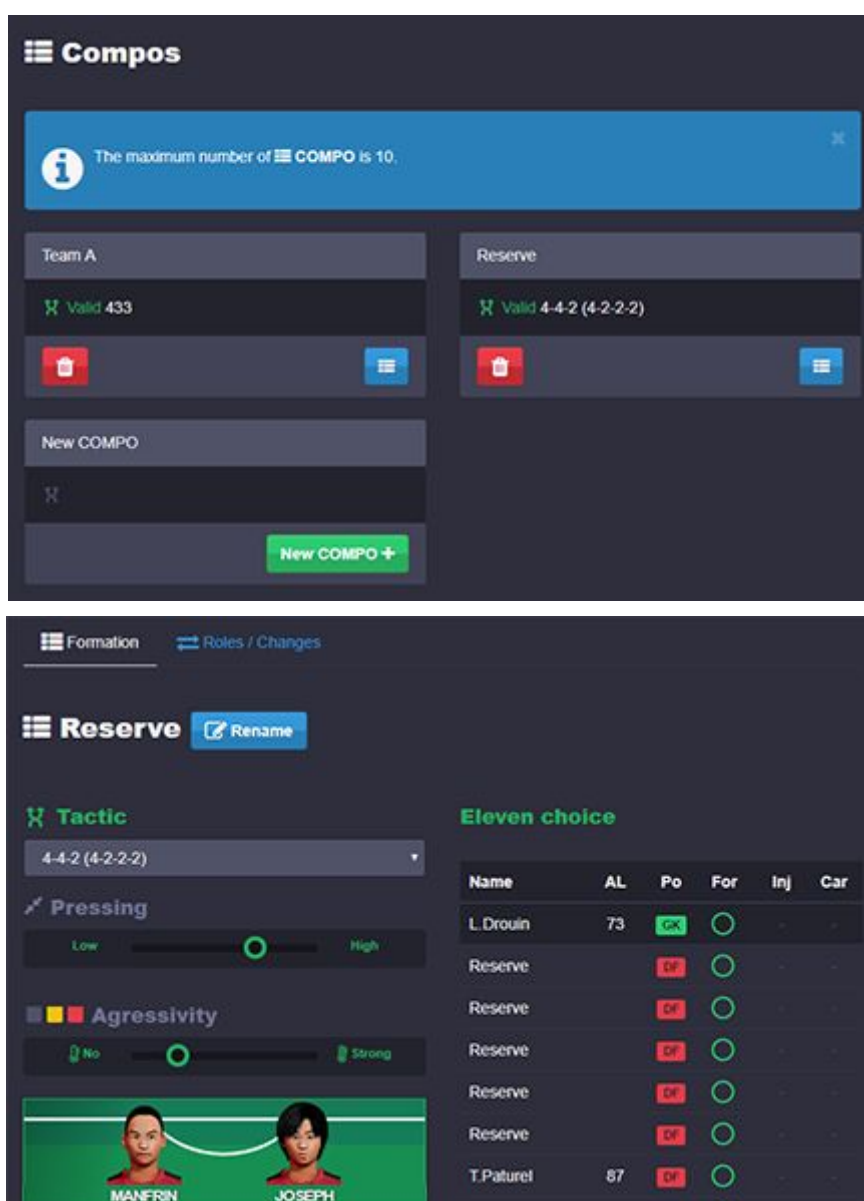
Esto permite realizar pruebas antes de entrar en la selección y que los clubes con dificultades puedan disfrutar de su U17 en los partidos oficiales.

Tenga en cuenta que no es posible cambiar a un jugador que ya ha jugado una partida oficial durante el día.

LA COMPO (Seleccionar su equipo)

Crear un compo

Aquí es donde seleccionas a tus jugadores, la composición de tu equipo (" La Compo "). Jugadores del primer equipo, sustitutos, tácticas iniciales, tipo de presión, nivel de agresividad, capitán, tiradores de todas las jugadas a balón parado y la programación de eventos durante el partido (cambio táctico, presión, sustitución), todo esto es programable en un COMPO que se puede renombrar.



Para cambiar de posición a dos jugadores, basta con hacer clic en las líneas correspondientes de la lista de jugadores.

El pressing

Hay 4 niveles de Presión correspondientes a las 4 columnas del editor táctico (cada mitad del campo se divide en 2 columnas). Si decides colocar el cursor lo más alto posible, entonces tus jugadores presionarán al jugador sobre la pelota por todo el campo, mientras que en el más bajo, tus jugadores lo harán presionando sólo delante de tu portería.

Pressing significa que tu defensor saldrá de su posición táctica para acercarse cada vez más al jugador sobre el balón, para intentar provocar el error de un adversario o recuperar directamente el balón.

Cuando su jugador no tiene el orden de "Pressing" entonces mantendrá su posición táctica mientras se posiciona en el mejor de los casos y a una distancia para hacer que el oponente retroceda.

Agresividad

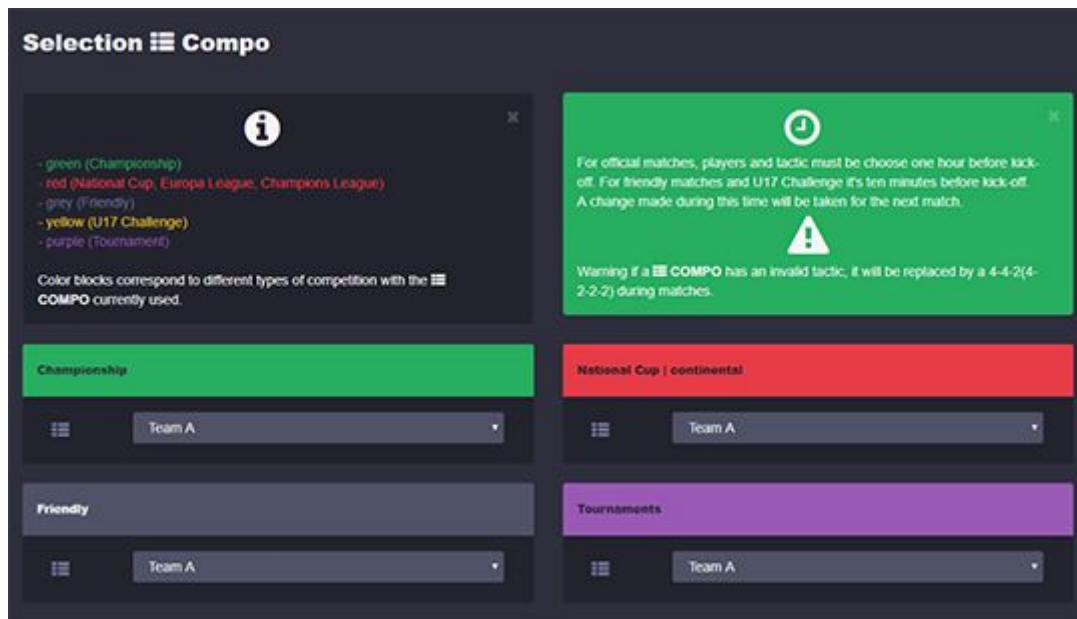
La agresividad en el nivel 1 asegura que las faltas nunca se cometen, es el modo de juego amistoso y cuanto más alto muevas el cursor, más ordenas a tus jugadores que cometan una falta contra el oponente si éste puede driblar.

Si esto es muy útil para interrumpir las acciones del oponente y permitir así que su bloque de equipo se repositone defensivamente, hay que tener cuidado con los árbitros y sus tarjetas. Cuanto más agresivo sea tu equipo y más probable sea que cause un penal.

Seleccionar sus compos

Tienes la posibilidad de guardar 10 compos que asignas a los partidos deseados (Amistoso, Campeonato, Copa Nacional y continental, Challenge U17).

Tu compo debe ser designado al menos 1 hora antes del comienzo del partido oficial y al menos 10 minutos antes de un partido amistoso o Challenge U17. Una modificación realizada después de este límite sólo se tendrá en cuenta para el siguiente partido.



¿Qué pasa si seleccionas a un jugador lesionado o suspendido en un partido oficial?

- El caso de los lesionados

El jugador lesionado es reemplazado por un jugador de reserva "R" en la compo, el "R" es un jugador muy malo. No hay multa en este caso

- El caso de los suspendidos

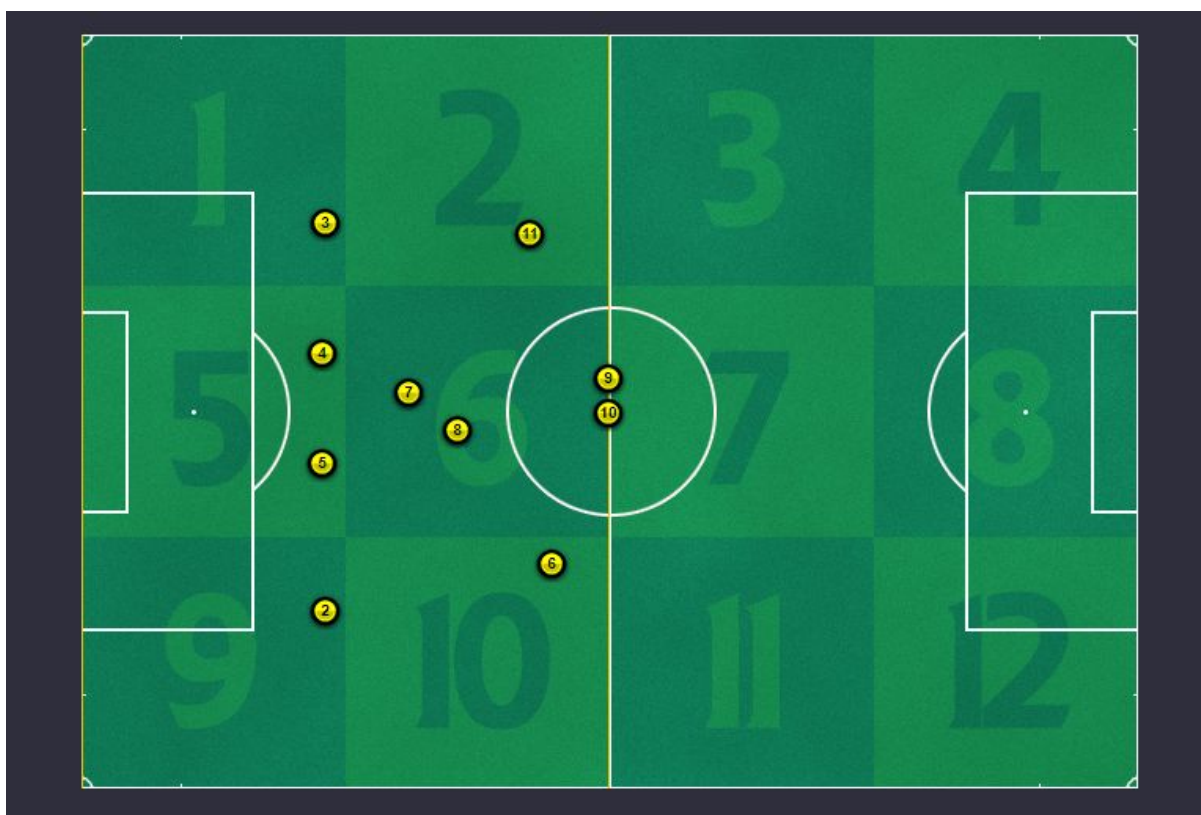
El jugador suspendido es sustituido por un jugador de reserva "R" en la compo, el club pagará una multa.

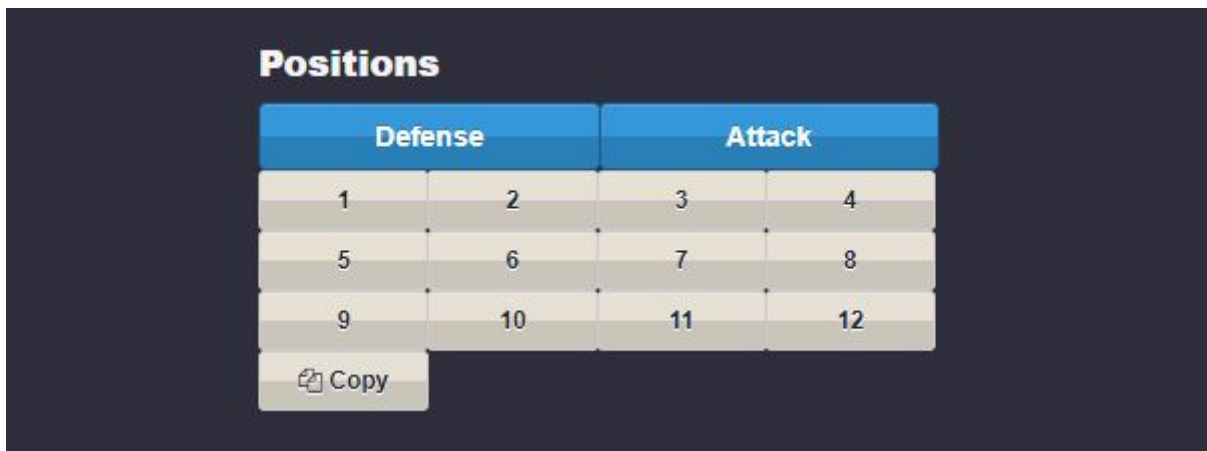
EDITOR TACTICO

Lo más difícil de ser entrenador es, sin duda, crear su propio estilo de juego, su concepto táctico. Tienes que utilizar todos tus conocimientos futbolísticos para desarrollar un estilo de juego eficaz. Una táctica puede funcionar perfectamente contra un equipo dado cuando la misma estrategia puede parecer inútil contra otro equipo. Con el motor de partidos 2D puede ver dónde tu estrategia no ha sido efectiva y hacer los cambios apropiados inmediatamente en tu táctica actual. Un simple cambio de posición de un jugador en el campo o una revisión completa de la línea defensiva. Todos los entrenadores lo saben, todas las tácticas tienen puntos positivos y negativos, ¡es tu decisión!

Posiciones defensivas / ofensivas

Hay 10 tácticas predefinidas en el juego a partir de las cuales puedes desarrollar todas las tácticas posibles. Selecciona una, escribe el nombre deseado para tu nueva táctica y pulsa el botón "+", tu táctica ha sido creada, puedes editarla, ¡vamos!





El editor se compone de 4 columnas y 3 filas o 12 casillas que componen todo el campo. Y dos fases, una ofensiva "Ataque" y otra defensiva "Defensa". Atacas de izquierda a derecha.

Si quieres colocar a tus jugadores en el campo cuando no tienen el balón y por lo tanto defienden y cuando esta pelota está en la casilla 6 entonces sólo tienes que hacer clic en "**Defensa**" (botón azul) y en la casilla "6" (botón gris), entonces coloca a tus jugadores haciendo clic y moviéndolos

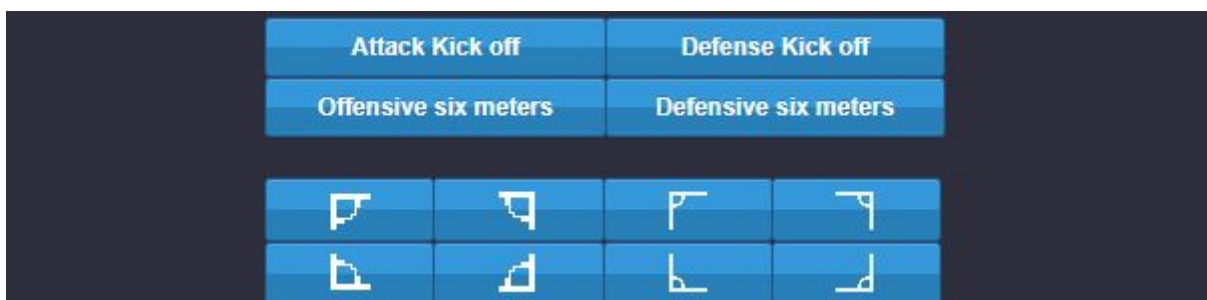
Puede copiar una casilla sobre otra, para ello haga clic sobre la casilla a copiar, haga clic sobre "**Copy**" (botón gris) luego haga clic sobre la casilla donde desea pegar.

Al hacer clic en varios jugadores uno tras otro para seleccionar varios, puedes moverlos todos en un solo bloque.

No puedes colocar más de 4 jugadores diferentes en una casilla, de lo contrario tu táctica no será válida y no podrás guardar hasta que la hayas corregido. Le aconsejamos que guarde su táctica varias veces mientras la edita, para que un mensaje le informe si un jugador ha sido colocado incorrectamente.

Jugada a pelota parada

También puede colocar a sus jugadores en eventos específicos cuando el balón se devuelve al juego abierto, por ejemplo, tiros libres y saques de esquina.



Aquí está la lista de eventos correspondientes a los botones (de arriba a abajo y de izquierda a derecha).

- Saque de salida ofensivo
- Saque de salida defensivo
- Saque de puerta ofensivo
- Saque de puerta defensivo
- Saque de esquina izquierdo defensivo
- Saque de esquina derecha defensivo
- Saque de esquina izquierdo ofensivo
- Saque de esquina derecha ofensivo
- Tiro libre indirecto izquierdo defensivo (Mini corner)
- Tiro libre indirecto derecha defensivo (Mini corner)
- Tiro libre indirecto izquierdo ofensivo (Mini corner)
- Tiro libre indirecto derecha ofensivo (Mini corner)

Roles individuales

Esta tabla permite asignar la posición táctica de cada uno de los 10 jugadores de campo, su **estilo de pase** y su **mentalidad de juego**.

Como ya sabes, el puesto te ayuda a manejar mejor tus tácticas y a tu equipo. Los medios de comunicación utilizarán esta información para las pantallas de presentación de los equipos antes del partido. La posición de un jugador no condiciona un estilo de juego en particular, lo que condiciona su juego es el **estilo de pase** que usted seleccione para él y su **mentalidad de juego**.

Estilo de pase

Para cada jugador puedes pedirle que encuentre soluciones prioritarias por medio de pases cortos o largos, el cursor en el medio significa un juego mixto corto y largo. Debe saberse que un pase corto es más fácil de conseguir que uno largo. Hay 5 niveles de estilos de pase.

Mentalidad de juego

El primer nivel de **posesión** significa un juego con menos riesgos, menos regate cuando se trata de mantener el balón en prioridad, el juego está menos dirigido hacia adelante. El último nivel de **ataque total** significa juego de ataque rápido con más riesgo e intentos de regate, la prioridad es el ataque, el juego se dirige hacia adelante. Es importante saber que la asunción de riesgos ofensivos suele ir acompañada de más pases perdidos o inseguros.

ENTRENAMIENTO

Preparación física

Como usted sabe, la **condición física** permite al jugador manejar una gran cantidad de trabajo a lo largo de la temporada, ya que su función es sumar puntos a la **forma física** todas las noches. Gracias a ello el jugador puede entrenar más durante el día, pero también estar 100% en forma el día del partido oficial.

Al principio de cada temporada es importante hacer siempre la preparación física del equipo. La **condición física** es del 50% para todos los jugadores, cuanto más cerca esté del 100% y más puntos de **forma física** recuperará por la noche.

Para aumentar la **condición física** el jugador debe hacer "jogging", unos días de "jogging" intensivo permiten alcanzar el 100%, luego un "jogging" por semana aproximadamente, ayuda a mantener el nivel.

Planificaciones

Las planificaciones son los programas de entrenamiento para toda la semana, tiene 8 disponibles, programables a su gusto. Es como si cada club tuviera 8 asistentes capaces de dirigir una sesión y un grupo de jugadores.

Para cada planificación se programan las 4 sesiones diarias, los 7 días de la semana. Puede modificarlos en cualquier momento.

Aquí están todas las sesiones disponibles :

- Tiro
- Pases
- Cabeceo
- Velocidad
- Jogging
- Partido 5
- Táctica
- Entradas

- GK - Reflejos
- GK - Blocaje
- GK - Salto
- GK - Lanzamiento
- GK - Juego de pies

- Reposo

Cada sesión permite al jugador trabajar en 2 competencias. Para tener toda la información de cada sesión, basta con hacer clic en el botón azul “i”.



En la parte inferior de cada columna está la forma física que el día de trabajo le quitará a cada jugador. Tenga cuidado de no cansar demasiado a sus jugadores el día de los partidos oficiales!

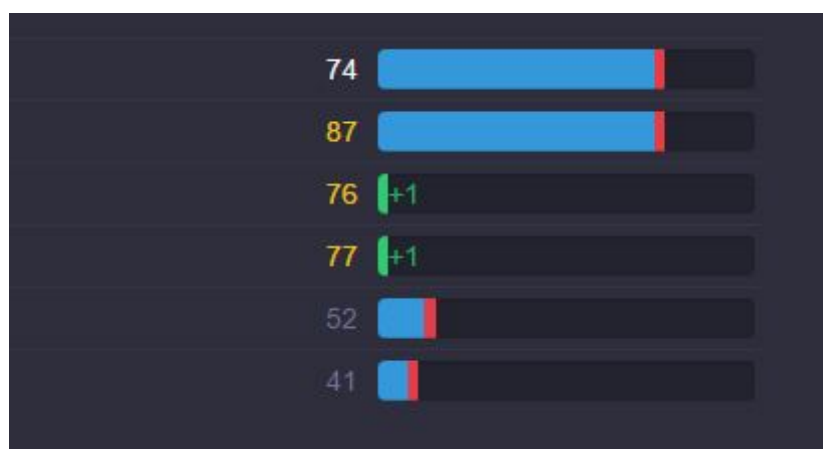
El reporte

Un informe diario, después de cada sesión (AM1,AM2,PM1,PM2) se actualiza, lo que significa que después de PM2 el informe está completo para el día. En este informe también puede asignar tus planificaciones a tus jugadores.

	Evo	Hea	Ant	Spe	Spe	Sta	Pos	Bra	Cre	Cal	Con	Pas	Tac	Pre	Shoot	Dri
▼	↓	-	-	-4.5	-4.5	-	-4.5	-4.5	-	-	-4.5	-	-	-	-	-
▼	↓	-	-	-1.5	-1.5	-	-1.5	-1.5	-	-	-1.5	-	-	-	-	-
▼	↓	-3.5	-3.5	-3.5	-3.5	-3.5	-3.5	-3.5	-3.5	-3.5	-3.5	-3.5	-3.5	-3.5	-3.5	-3.5
▼	↓	-3.3	-3.3	-3.3	-3.3	-3.3	-3.3	-3.3	-3.3	-3.3	-3.3	-3.3	-3.3	-3.3	-3.3	-3.3
▼	↓	-3.5	-3.5	-3.5	-3.5	-3.5	-3.5	-3.5	-3.5	-3.5	-3.5	-3.5	-3.5	-3.5	-3.5	-3.5
▼	↓	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4
▼	↓	-4.3	-4.3	-4.3	-4.3	-4.3	-4.3	-4.3	-4.3	-4.3	-4.3	-4.3	-4.3	-4.3	-4.3	-4.3
▼	↓	-3.8	-3.8	-3.8	-3.8	-3.8	-3.8	-3.8	-3.8	-3.8	-3.8	-3.8	-3.8	-3.8	-3.8	-3.8
▼	↓	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1
▼	↓	-3.5	-3.5	-3.5	-3.5	-3.5	-3.5	-3.5	-3.5	-3.5	-3.5	-3.5	-3.5	-3.5	-3.5	-3.5
▼	↓	-4.5	-4.5	-4.5	-4.5	-4.5	-4.5	-4.5	-4.5	-4.5	-4.5	-4.5	-4.5	-4.5	-4.5	-4.5

Puedes ver para cada uno de tus jugadores los puntos ganados y los puntos perdidos en cada competencia. Una lista desplegable le permite cambiar la planificación de un jugador muy rápidamente. Una flecha de color indica la evolución del nivel general del jugador.

También puede observar la evolución de un jugador en su página en la pestaña "Entrenamiento"..



La barra azul es el nivel del jugador antes de la sesión. Rojo significa una caída en el nivel. Verde significa una ganancia de nivel.

TRANSFERENCIAS Y PRÉSTAMOS

La búsqueda

Esta página te permite buscar en toda la base de datos del juego, puedes buscar jugadores, clubes o managers. Cada vez que usted puede utilizar muchos filtros para refinar tu búsqueda.

Las listas en las que puede realizar tus búsquedas están predefinidas, aquí están :

- Lista de fichajes (jugadores disponibles para un fichaje según su entrenador)
- Lista de préstamos (jugadores disponibles para un préstamo según su manager)
- Jugador gratuito (jugadores sin contrato y sin club)
- U17 (jugadores menores de 17 años sin contrato profesional)
- Club / Manager

La short-list (Mi selección)

En cada jugador del juego que usted consulta usted tiene la posibilidad de seleccionarlo.

Así que usted encuentra todos los jugadores seleccionados en tu propia lista "**Mi selección**".

Esta lista es muy útil para el seguimiento de tus potenciales futuros reclutas, ya que no sólo podrás clasificarlos por orden de preferencia, filtrarlos como desees, sino que recibirás un mensaje cada vez que otro manager haga una oferta por ellos.

Mis ofertas actuales

Cada vez que recibes ofertas de transferencias o préstamos, es aquí donde debes aceptar, negociar o rechazar.

Una notificación en el menú le avisa cuando hay algo nuevo.

Atención todas las ofertas o negociaciones sin respuesta durante 3 días se cancelan automáticamente. Así que tienes 3 días como máximo para responder.

Comprar y vender jugadores

Hay dos períodos de mercado para cada temporada, el mercado de pretemporada y el mercado de media temporada (final de los partidos de ida). Las fechas se indican en la página "reglamento" de cada competición.

Las negociaciones y los traspasos pueden tener lugar durante toda la temporada, sin embargo, los jugadores sólo cambian de club durante un periodo de mercado.

En cada transferencia concluida usted sabrá la fecha de llegada de tu nuevo jugador.

Una excepción, usted tiene el derecho a 1 jugador comodín que puede llegar sólo durante los partidos de ida.

Si contrata a un jugador júnior (menor de 17 años), éste llegará a tu academia de entrenamiento el día siguiente a la firma del contrato, no hay período de mercado para los jugadores U17.

Prestar y obtener jugadores de préstamo

¿Cuándo puedo pedir un jugador prestado?

Sólo durante la primera parte de la temporada.

Después de la mitad de la temporada, fin del mercado, ya no es posible concluir un préstamo.

El préstamo es siempre para toda la temporada, el salario debe ser pagado si usted recibe el jugador.

Tenga cuidado al prestar a tus jugadores. El entrenador que recibe a tus jugadores debe ser concienzudo porque él mismo dirigirá el entrenamiento de estos jugadores.

La regla

- Usted tiene la posibilidad de recibir un máximo de 3 préstamos, esta regla es válida para todos los clubes.
- Puedes prestar tantos jugadores como quieras.
- Si un club se vuelve inactivo (sin manager) entonces tus jugadores prestados regresan a tu equipo automáticamente.
- Los préstamos sólo pueden tener lugar durante los partidos de ida.

Precio de reserva

Usted puede decidir un precio de reserva para cada jugador de tu club, es el precio a partir del cual usted desea ser informado de una oferta. Todas las ofertas debajo del precio de reserva seleccionado serán automáticamente rechazadas sin tu intervención. El precio de reserva no se muestra en el juego, sólo usted tiene esta información.

Clausula de rescision

Puedes decidir una cláusula de rescision para cada jugador de tu club. Esta es la suma que tus oponentes deben pagar para poder comprar al jugador automáticamente, ten cuidado si la suma es pagada no puedes oponerte a la transferencia. La cláusula de rescision, si existe, se muestra en la página del jugador y todos los managers tienen la información.

Consejo

Con la búsqueda de jugadores puede filtrar los jugadores para mostrar sólo aquellos con una cláusula de rescision. Por lo tanto, usted tiene la posibilidad por este medio de comprar a los jugadores cuyo manager estima poder desprenderse de un determinado precio.

ENFERMERIA

Enfermeria

La enfermería te permite tratar a tus jugadores cuando se lesionan y por lo tanto acortar el tiempo de inactividad.

Hay 3 niveles de enfermería, el nivel 1 no puede tratar todas las lesiones mientras que el nivel 3 sí.

El costo de tratar a un jugador variará dependiendo de la naturaleza de la lesión y del médico que trate al jugador.

Aumentar un nivel de enfermería te costará **5 M €** entonces cada temporada **500 000 €** por nivel construido.

Suplementos energéticos

Hay 3 tipos de suplementos de energéticos en el juego :

- El “ 100% fresh ”
- El “ Enduronator ”
- El “ Speedazer ”

Usted puede dar a cada uno de tus jugadores estos suplementos para impulsar ciertas competencias, pero tenga cuidado los suplementos añaden un riesgo de lesión!

- “ 100% Fresh ” añade **5 puntos** de **forma física** pero aumenta el riesgo de lesión en un **5%** el día de la toma
- “ Enduronator ” añade **5 puntos** de **resistencia** pero aumenta el riesgo de lesión en un **15%** el día de la toma.
- “ Speedazer ” añade **5 puntos** de **velocidad** pero aumenta el riesgo de lesiones en un **15%** el día de la toma.

ESTADIO

Las tribunas

Un estadio puede estar formado por 8 tribunas de 10 niveles cada una. Puedes desarrollarlos todos a tu gusto.

Atención durante la duración de las obras todas las tribunas en cuestión no estarán disponibles para los aficionados, lo que significa que si decide construir todas las tribunas al mismo tiempo, entonces tu estadio no será capaz de acomodar a ningún espectador, piense en ello.

Cuanto más grande sea tu estadio, más caro será el mantenimiento durante la temporada.

Dependiendo de la liga en la que esté tu equipo, tu posición en la liga, la competición, el nivel de importancia del partido, puedes esperar un número más o menos importante de aficionados.

Construcciones adicionales

Puedes personalizar el entorno de tu estadio construyendo nuevas calles, un bosque, un lago, una playa, aparcamientos,... Aquí es también donde puede colocar tu enfermería. Estos elementos tienen por el momento sólo una función decorativa.

Venta de entradas

Actualmente el precio de la entrada está fijado para todos los clubes y todos los partidos oficiales, es de 40 €.

MODOS DE JUEGO

Hay 2 modos de juego en Hourra, el modo "**Amistoso**" y el modo "**Oficial**".

Modo amistoso

Este modo no genera ningún ingreso por la venta de entradas.

Puede hacer tantos "Partidos rápidos" como desee en un día y programar 3 partidas en los momentos deseados.

Los jugadores siempre juegan estos partidos al 100% de forma física.

Los jugadores lesionados o suspendidos también pueden jugar.

Los torneos, los partidos U17 (Challenge U17) se juegan en modo amistoso.

El objetivo de un partido amistoso es poner a prueba tus tácticas con jugadores en condiciones óptimas.

Modo oficial

Este modo se utiliza en todas las competiciones oficiales senior.

Los partidos oficiales traen de vuelta la venta de entradas con una particularidad para la copa nacional, la venta de entradas se comparte 50/50 para todos los partidos.

Jugadores que juegan con % de su **forma física**.

Los jugadores lesionados y suspendidos no pueden jugar.

TWITTER

A la derecha de la ventana de juego hay una lista de twitter, si tienes una cuenta para tu club y quieres participar sólo tienes que enviar un mensaje a la FIHF para hacértelo saber, recuerda guardar la dirección de tu cuenta en tu configuración.

