



10

HOURRA MANAGER FOOTBALL

MANUAL

SOMMAIRE

GUIDE DU DÉBUTANT	3
Guide du débutant	3
Comment gagner des crédits ?	5
LES JOUEURS	6
Les types	6
Les positions	7
Le caractère	8
Les compétences	9
La condition physique	12
La forme physique	12
La résistance blessure	13
Le moral	14
Le K-meter	14
La valeur d'un joueur	15
Le contrat	15
Résilier un contrat	15
Les U17 (moins de 17 ans)	16
LA COMPO (Sélectionner son équipe)	17
Créer une compo	17
Le pressing	18
L'agressivité	18
Sélectionner ses compos	18
EDITEUR TACTIQUE	20
Positions défensives / offensives	20
Les coups de pieds arrêtés	21
Les rôles individuels	22
Les styles de passe	22
La mentalité de jeu	22
L' ENTRAÎNEMENT	23
La préparation physique	23
Les plannings	23
Le rapport	24

TRANSFERTS ET PRÊTS	26
La recherche	26
La short-liste (Ma sélection)	26
Mes offres en cours	26
Acheter et vendre des joueurs	27
Prêter et se faire prêter des joueurs	27
Le prix de réserve	27
La clause libératoire	28
INFIRMERIE	29
L'infirmerie	29
Les compléments énergétiques	29
LE STADE	30
Les tribunes	30
Les bâtiments supplémentaires	30
La billetterie	30
LES MODES DE MATCHS	31
LE TWITTER	31

GUIDE DU DÉBUTANT

Si vous n'avez jamais joué à HOURRA nous vous conseillons de bien suivre ce guide afin de vous familiariser avec les principes et le déroulement du jeu. Installez vous bien confortablement et préparez-vous à entrer dans la peau du meilleur manager de football du monde !

Horaires des matchs officiels :

- Le lundi, mercredi, vendredi et samedi à 21h (heure serveur "Europe centrale")

Horaires des entraînements (tous les jours) :

Séances du matin




- **AM1** : De 8h à 10h
- **AM2** : De 10h à 12h

Séances de l'après-midi


- **PM1** : De 13h à 15h
- **PM2** : De 15h à 17h

Le badge d'expérience manager

Tous les managers disposent d'une page personnelle montrant ses performances et son expérience (il suffit de cliquer sur son nom) .

L'expérience est indiquée grâce à un badge de couleur ,  ou  suivant si vous vous connectez depuis moins d'une semaine, plus d'une semaine ou plus de deux semaines.

Vous ne pouvez acheter, vendre ou prêter qu'à un autre manager ayant la même couleur de badge que vous.

Le badge  s'obtient après 15 jours de connexion et vous le conserverez indéfiniment si vous vous connectez au moins une fois tous les 15 jours.

Que faire avec un badge bleu la 1ère semaine ?

Vous devez consultez les joueurs libres sans contrat du marché, il y a de fortes chances pour trouver des joueurs plus forts que certains de votre effectif de départ, vous pouvez leur proposer un contrat pour un transfert gratuit. Ceci est valable aussi bien pour les joueurs

seniors que les jeunes joueurs de moins de 17 ans, vous pouvez ainsi commencer à constituer aussi une équipe U17 (Under 17 - Moins de 17 ans).

N'oubliez pas de vérifier le contrat de tous les joueurs de l'effectif, peut-être y a-t'il besoin d'en renouveler certains.

Résilier un joueur n'est possible qu'avec le badge .

Choisissez votre sponsor, c'est une des principales source de revenu versée en fin de saison. Les primes de résultat sont elles aussi versées en fin de saison. Les autres revenus sont les recettes des ventes de billets, les ventes de joueur au cours de la saison.

Créer un planning d'entraînement comprenant uniquement du "jogging" la première semaine, attribuer ce planning à tous vos joueurs jusqu'à ce qu'ils rejoignent 100% de condition physique. Ensuite vous serez en mesure de pouvoir varier les plannings d'entraînements.

Comment mes joueurs progressent ?

Vos joueurs progresseront grâce à vos entraînements et grâce aux titularisations en match officiel. Sans vous vos joueurs ne deviendront jamais de meilleurs footballeurs!

Les matchs amicaux

Les matchs amicaux sur HOURRA n'existent que pour tester vos tactiques et vos joueurs. Peu importe que vos joueurs ne soient pas en forme ou blessés, ils pourront jouer ces rencontres sans enjeu à 100%.

Vous avez la possibilité de jouer autant de matchs amicaux que vous le souhaitez chaque jour grâce au "Match rapide" . Sinon vous êtes autorisé à programmer 3 matchs amicaux à une date et aux horaires souhaités grâce au menu "Trouver un match amical".

Que se passe-t'il si mon solde est négatif ?

ATTENTION si votre solde est négatif vous ne pourrez plus acheter de joueurs ni contacter un joueur libre ou renouveler vos contrats, ni construire des tribunes supplémentaires avant d'avoir retrouvé des finances saines.

Comment gagner des crédits ?

Il y a 3 façons de gagner des crédits dans le jeu :

- En gagnant un match de championnat vous remportez automatiquement **5 crédits**.
- Si vous êtes élu meilleur manager de la journée de championnat vous remportez **5 crédits** supplémentaires.
- Si vous vous connectez 7 jours de suite vous gagnez **5 crédits**.

Que peut-on faire avec des crédits ?

Les crédits sont très utiles! Vous pouvez au choix :

- Les transformer en monnaie du jeu.
- Détecter des jeunes joueurs juniors U17 (moins de 17 ans).
- Acheter des items pour personnaliser votre club.

LES JOUEURS

Les types

Chaque joueur depuis sa création possède une courbe de progression, cette courbe cachée permet d'attribuer au joueur un nombre de points après chaque match officiel ou après chaque séance d'entraînement en fonction de son âge et du niveau de ligue dans lequel il joue, ces points attribués développent ses compétences.

Attention un joueur à partir de 30 ans ne gagne plus de points dans un match officiel.

Il existe 4 types de joueur (**fig 1**) :

- Courbe "**Jeune**"
- Courbe "**Constante**"
- Courbe "**Ordinaire**"
- Courbe "**Tardive**"

Cette courbe décide donc de l'âge de l'apogée et du déclin du joueur.

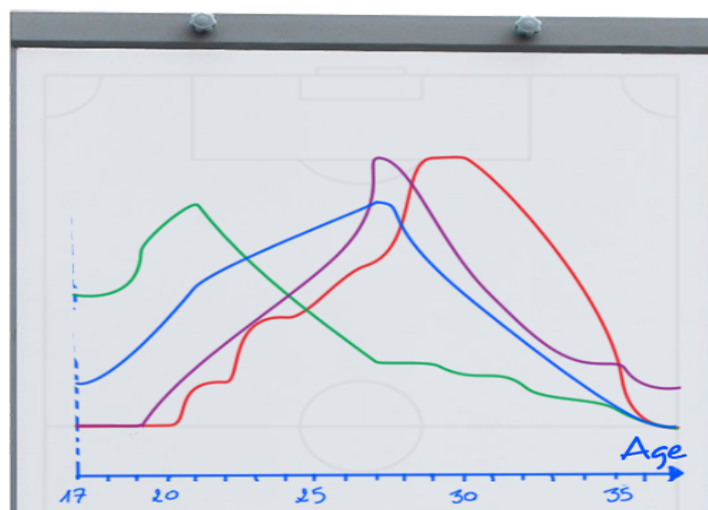


fig 1 Représentation graphique approximative des 4 types de courbe.

Les positions

Le poste général

Sur la fiche d'un joueur vous pouvez lui attribuer un poste général.

- DF Défenseur
- ML Milieu
- AT Attaquant.

Le dernier poste est celui du gardien de but GB, vous ne pouvez pas changer un gardien de poste.

La position tactique

Dans l'éditeur tactique vous devez choisir une position pour chacun des 10 joueurs de champ.

Les 23 positions :

- AR (G) Arrière gauche
- AR (D) Arrière droit
- D (CG) Défenseur centre gauche
- D (CD) Défenseur centre droit
- D (C) Défenseur centre
- LO (G) Latéral offensif gauche
- LO (D) Latéral offensif droit
- MD (C) Milieu défensif centre
- MD (G) Milieu défensif gauche
- MD (D) Milieu défensif droit
- ML (G) Milieu latéral gauche
- ML (D) Milieu latéral droit
- MA (C) Milieu axial centre
- MA (G) Milieu axial gauche
- MA (D) Milieu axial droit
- MO (C) Milieu offensif centre
- MO (G) Milieu offensif gauche
- MO (D) Milieu offensif droit
- AL (G) Ailier gauche
- AL (D) Ailier droit
- AT (C) Attaquant centre



- AT (G) Attaquant gauche
- AT (D) Attaquant droit

Le choix des postes vous aide à mieux gérer vos tactiques et votre effectif. Les médias se serviront de ces informations pour les écrans de présentation des équipes en avant-match. Le poste d'un joueur ne conditionne pas un jeu particulier en match, toutes les consignes de jeu d'un joueur seront définies plus tard, nous y viendrons.

Le caractère

Chacun de vos joueurs possède un caractère parmi les 20 suivants classés du meilleur au pire :

1. Prêt à mourir pour le club
2. Peur de personne
3. Un leader du vestiaire
4. Excellent meneur
5. Fier de ses couleurs
6. Mouille le maillot
7. État d'esprit exemplaire
8. Une volonté en or
9. Professionnel sérieux
10. Courageux
11. Bon coéquipier
12. Calme réservé
13. Nonchalant
14. Se la joue très cool
15. Dans la lune
16. Esprit contestataire
17. A la grosse tête
18. Aime les sorties nocturnes
19. Arrogant et incontrôlable
20. Capable du pire

Le caractère est très important, sans un bon caractère le joueur n'utilisera pas le maximum de certaines compétences pendant les matchs, au contraire avec un super caractère le joueur pourra jouer au dessus de son niveau initial !

Les compétences

Un manager doit savoir observer les forces et les faiblesses de son équipe, HOURRA fournit un grand nombre de compétences, vous devez absolument tenir compte de ses compétences pour composer votre équipe.

Chaque compétence du joueur est notée de 1 à 99, il s'agit de son niveau naturel dans la compétence. Avec l'entraînement et les matchs officiels le niveau de chaque compétence pourra progresser. Lorsqu'une compétence est à 99 le niveau maximum est atteint et le joueur ne pourra plus progresser dans celle-ci.



Les compétences pour le match

Elles sont affichées sur la fiche du joueur, ce sont les compétences mais impactées par le caractère du joueur. C'est pour cela qu'un joueur avec une compétence naturelle à 99 en tir à l'entraînement peut se voir attribuer 94 en match, et 94 sera donc son niveau maximum en match.



Pour une meilleure lisibilité des compétences du joueur en match le niveau est aussi représenté grâce à un indicateur sur 20 où 1 signifie *nul* et 20 *exceptionnel*. La note de 1 ou *nul* est attribuée lorsque le niveau de la compétence est 50 ou moins.

Technique		Physique	
Contrôle	13	Tête	16
Passes	15	Vitesse ss bal.	19
Tacle	14	Vitesse ac bal.	16
Pressing	5	Endurance	20
Tir	18		
Dribble	16		
Mental		Santé	
Placement	8	Blessure	A
Intelligence	20	Condition	100%
Créativité	16	Forme	88%
Anticipation	11		
Appels	18		
Caractère	<i>Aime les sorties nocturnes</i>		

Les compétences des joueurs de champ

Technique

- **Contrôle** Capacité du joueur à bien contrôler la réception d'une passe.
- **Passes** Capacité du joueur à réussir ses passes.
- **Tacle** Capacité du joueur à récupérer le ballon lors d'une tentative de dribble adverse.
- **Pressing** Capacité du joueur à bien cadrer le porteur du ballon et déclencher son pressing.
- **Tir** Capacité du joueur à bien cadrer ses frappes et les placer hors de portée du gardien.
- **Dribble** Capacité à se débarrasser de l'adversaire lors d'un tacle.

Physique

- **Tête** *Capacité physique à gagner les duels de la tête et niveau de précision technique lorsqu'il frappe le ballon de la tête.*
- **Vitesse sans ballon** *Vitesse de pointe naturelle du joueur.*
- **Vitesse avec ballon** *Vitesse du joueur lorsqu'il conduit le ballon.*
- **Endurance** *Capacité à conserver son niveau en Vitesse avec et sans ballon, Tir, Dribble, Tête, Appels, Passes, Contrôle, Pressing, Tacle et Anticipation après 45 minutes de jeu et jusqu'à la fin du match.*

Mental

- **Placement** *Capacité à respecter la position tactique définie.*
- **Intelligence** *Capacité du joueur à lire les positions des adversaires et des coéquipiers, capacité à bien s'orienter sur le terrain.*
- **Créativité** *Capacité à trouver des ouvertures et créer des occasions de but par des centres soudains.*
- **Anticipation** *Capacité à être le premier sur un ballon qui n'appartient à personne.*
- **Appels** *Capacité à aller dans un espace libre pour proposer une solution, un appui ou un soutien au porteur du ballon.*

Les compétences des Gardiens de but

Technique

- **Réflexe** *Rapidité à déployer ses bras et ses jambes.*
- **Prise de balle** *Aptitude à bloquer le ballon plutôt qu'à le relâcher.*
- **Détente** *Capacité de poussée qui permet de plonger sur les ballons éloignés.*
- **Contrôle** *Capacité du joueur à bien contrôler la réception d'une passe.*
- **Relance main** *Capacité du joueur à réussir ses passes et de faire des passes plus longues à la main.*
- **Relance pied** *Capacité du joueur à réussir ses passes au pied.*

Physique

- **Vitesse sans ballon** *Vitesse de pointe naturelle du joueur.*
- **Vitesse avec ballon** *Vitesse du joueur lorsqu'il conduit le ballon.*

Mental

- **Sortie aérienne** *La domination qu'il exerce dans les airs au sein de sa zone.*
- **Sortie au sol** *Capacité à empêcher un buteur de marquer lorsqu'il est seul face aux buts.*
- **Sortie au loin** *Aptitude à jouer sans les mains en dehors de sa surface.*
- **Placement** *Aptitude à bien se positionner dans sa zone.*
- **Intelligence** *Capacité du joueur à lire les positions des adversaires et ses coéquipiers, capacité à bien s'orienter sur le terrain.*

La condition physique

La condition physique permet au joueur de supporter la charge de travail tout le long de la saison, en effet son rôle est d'ajouter des points à la forme physique chaque nuit. Grâce à elle le joueur peut s'entraîner plus le jour, être à 100% de forme physique pour le match.

A chaque début de saison la condition physique est à 50% pour tous les joueurs, plus elle sera proche de 100% et plus il récupérera des points de forme physique la nuit.

Pour augmenter sa condition physique le joueur doit s'entraîner en "jogging", quelques jours de "jogging" intensifs permettent de rejoindre 100%, ensuite un "jogging" par semaine environ permet de conserver cette condition.

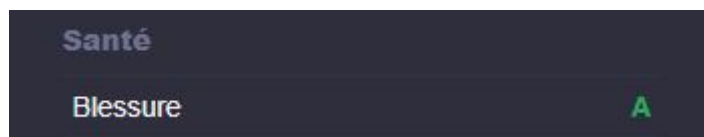
La forme physique

La forme physique est primordiale le jour du match officiel, par exemple un joueur avec 90% de forme physique verra ses compétences diminuées de 10% dès le début du match.

Elle est aussi importante pour l'entraînement, le joueur gagne plus de points dans les compétences travaillées quand sa forme physique est au plus haut.

Le seul moyen de récupérer de la forme physique est le repos et le sommeil (chaque nuit).

La résistance blessure



- Un joueur peut-être diagnostiqué blessé a chaque fin de match, selon la gravité de la blessure il peut être absent de 3 à 36 jours.
- Il ne peut pas s'entraîner ni jouer de match officiel jusqu'à son retour.
- Il peut arriver que le joueur se blesse à l'entraînement même si cela reste exceptionnel.
- Les blessures lors des matchs amicaux ne sont jamais graves, le joueur ne manquera jamais le match officiel suivant.

Le joueur est toujours déclaré blessé à la fin du match, **aucune incidence sur ses performances pour le match en cours!**

Comment un joueur se blesse?

Le joueur se blesse en match officiel (uniquement) ou dans une séance à l'entraînement, lorsqu'il reçoit un coup ou s'il subit une fatigue musculaire.

Tous les joueurs sans exception peuvent recevoir un coup ou subir une fatigue musculaire.

Qu'est-ce que la résistance blessure A,B et C?

La résistance blessure indique le pourcentage de chance qu'un joueur se blesse **lorsqu'il reçoit un coup ou subit une fatigue musculaire.**

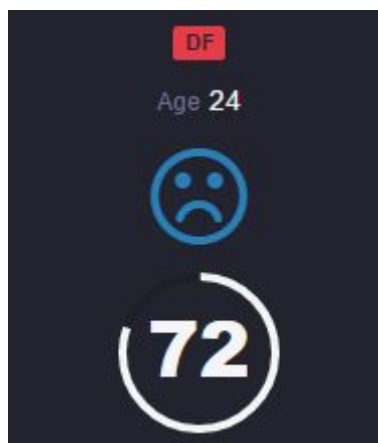
- Résistance **A** 5%
- Résistance **B** 10%
- Résistance **C** 15%

Attention aux compléments énergétiques!

Les compléments énergétiques ajoutent un risque de blessure en plus !

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

Le moral



Le moral est représenté par un icône en forme de visage représentant l'humeur du joueur dans l'équipe. Le moral ne sert que lors du renouvellement du contrat. Si le joueur est trop malheureux alors il sera difficile de renouveler son contrat, le joueur voudra changer de club.

Comment rendre heureux un joueur ?

Un joueur est heureux s'il joue les rencontres officielles, plus il joue et plus il sera heureux. Un seul match n'est pas suffisant, c'est avec plusieurs matchs de suite que son moral remontera. Lorsqu'un joueur ne joue que quelques minutes cela compte aussi pour augmenter son moral.

Attention

Le moral est inutile pour les rencontres officielles. Il n'y a pas d'impact sur les compétences du joueur.

Le K-meter



Le K-meter t'indique si le joueur est plus attiré par l'argent ou par la réputation du club, utile durant les négociations !

Comment il fonctionne ?

Sur l'image vous pouvez voir que le joueur est plus attiré par l'argent. Plus le curseur vert est à droite et plus le joueur regarde le rang FIHF du club. Plus le curseur vert est à gauche et plus le joueur regarde le salaire proposé.

La valeur du joueur

La valeur d'un joueur est calculée automatiquement et à partir des valeurs d'achats sur le marché. Le système surveille les joueurs du même âge, niveau général et leur prix de vente. La valeur peut donc varier et correspond à leur véritable prix sur le marché actuel.

() veuillez noter que les managers tempèrent cette valeur en fonction du caractère et de la courbe de progression du joueur.*

Le contrat

Le contrat détermine la durée durant laquelle vous devez payer le salaire au joueur. Les salaires des joueurs sont versés à chaque journée de championnat uniquement.

Les joueurs pour qui il reste **1 an** de contrat peuvent être contactés gratuitement **dès la fin du mercato de mi-saison par tous les clubs !** Soyez bien attentif aux contrats de vos joueurs. Si le joueur a plusieurs offres de contrat, il faut attendre 3 jours avant qu'il prenne sa décision.

Les joueurs sans contrat et donc sans club sont appelés les joueurs "libres" et peuvent être recrutés sans frais de transfert, il suffit de leur offrir un contrat.

Résilier le contrat

Vous pouvez à tout moment résilier le contrat d'un de vos joueurs. Dans ce cas vous devez lui payer immédiatement la moitié des salaires restants du contrat, le joueur rejoindra les "libres".

Les U17 (moins de 17 ans)

Les choses à savoir :

- Entre 14 et 16 ans les joueurs juniors ne perdent pas de points dans les compétences qui ne sont pas entraînées.
- A cet age la courbe de progression est la même pour tous les jeunes.
- C'est le meilleur moment pour entraîner les points faibles du jeune joueur.
- A 17 ans cela change, le junior a une courbe de progression définie et peut perdre des points dans les compétences qui ne sont pas entraînées.
- A 17 ans vous pouvez faire signer un contrat professionnel aux U17 de votre centre de formation, vous avez l'exclusivité.
- Si rien n'est signé avant ses 18 ans, le U17 quitte le centre de formation et devient "libre" sur la marché, c'est à ce moment que toutes les équipes pourront lui proposer un contrat de professionnel.

Surclasser un joueur U17

Il est important de préciser que vous avez la possibilité de surclasser un joueur de 16 ou 17 ans, il pourra ainsi jouer en équipe première en compétition officielle.

A savoir :

- Il ne progresse pas grâce aux matchs officiels.
- Il n'a pas de salaire.
- Il restera aux entraînements U17.
- Il perdra de la forme physique en match officiel.

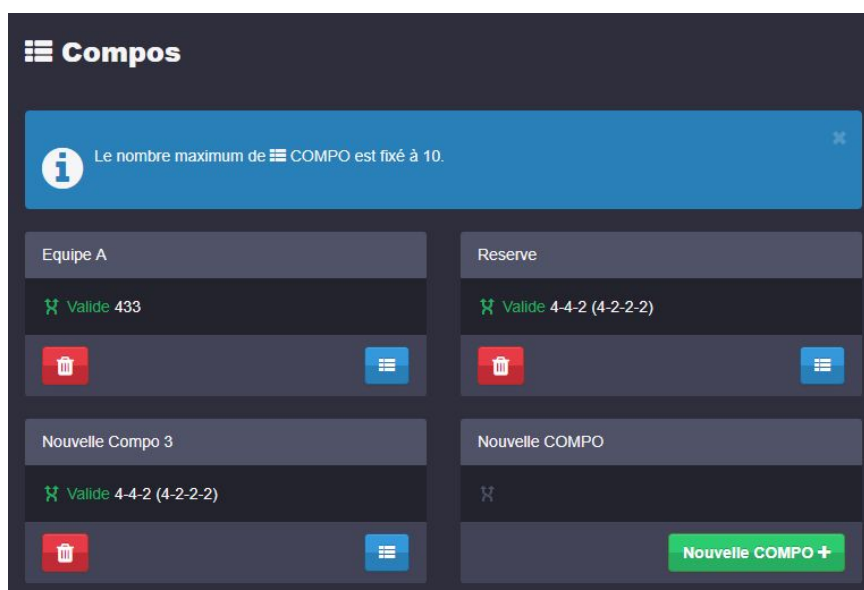
Ceci pour permettre de faire des tests avant d'engager un U17 dans l'équipe senior et permettre aux clubs en difficulté de profiter de leurs U17 dans les compétitions officielles.

Attention, il n'est pas possible de basculer un joueur qui a déjà joué un match officiel dans la journée.

LA COMPO (Sélectionner son équipe)

Créer une compo

C'est ici que vous choisissez vos joueurs, la composition de votre équipe (La Compo). Les joueurs titulaires, remplaçants, tactique de départ, type de pressing, niveau d'agressivité, capitaine, les tireurs de tous les coups de pied arrêtés et la programmation des événements durant la partie (changement tactique, pressing, remplacement), tout cela est programmable dans une COMPO que vous pouvez renommer comme vous voulez.



Pour échanger de position deux joueurs il suffit de cliquer sur les lignes concernées dans la liste des joueurs.

Le Pressing

Il y a 4 niveaux de Pressing correspondant aux 4 colonnes de l'éditeur tactique (chaque moitié de terrain est divisé en 2 colonnes). Si vous choisissez de placer le curseur au plus haut alors vos joueurs feront un pressing sur le porteur du ballon sur l'ensemble du terrain, au plus bas alors vos joueurs effectueront ce pressing que dans la partie devant leur but.

Effectuer un pressing veut dire que votre défenseur sortira de sa position tactique pour se rapprocher de plus en plus du porteur du ballon, pour essayer de provoquer une erreur de l'adversaire ou récupérer directement le ballon.

Lorsque votre joueur n'a pas l'ordre de Pressing alors il conservera sa position tactique tout en se plaçant au mieux et à distance pour faire reculer l'adversaire.

L'agressivité

L'agressivité au niveau 1 permet de ne jamais faire de fautes, c'est le mode match amical et plus vous montez le curseur et plus vous ordonnez à vos joueurs d'empêcher l'adversaire de passer par une faute s'il n'y arrive pas régulièrement.

Si ceci est très utile pour couper les actions de l'adversaire et ainsi permettre à son bloc équipe de se replacer défensivement il faudra tout de même faire attention aux arbitres et leurs cartons ! Plus votre équipe est agressive et plus elle risque de provoquer un penalty.

Sélectionner ses compos

Vous avez la possibilité de sauvegarder 10 compos que vous attribuez aux matchs voulues (Amical, Championnat, Coupe nationale et continentale, Challenge U17).

Votre compo doit être choisie au moins 1 heure avant le coup d'envoi en match officiel et au moins 10 mn avant un match amical ou Challenge U17. Une modification effectuée après cette limite ne sera prise en compte que pour le match suivant.



Que se passe-t'il si vous sélectionnez un blessé ou un suspendu dans un match officiel ?

- Le cas du blessé

Le joueur blessé est remplacé par un joueur réserve "R" dans la compo, le "R" est un joueur très mauvais. Pas d'amende dans ce cas.

- Le cas du suspendu

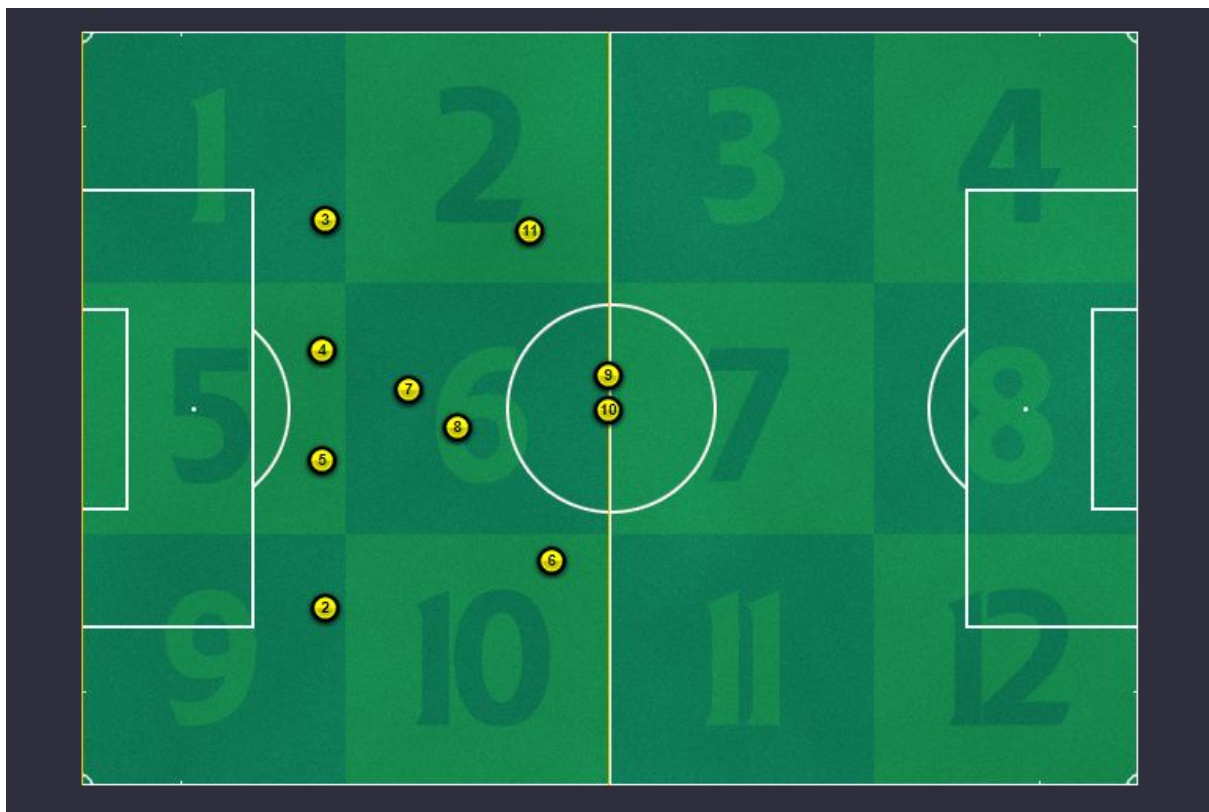
Le joueur suspendu est remplacé par un "R" dans la compo, le club payera une amende.

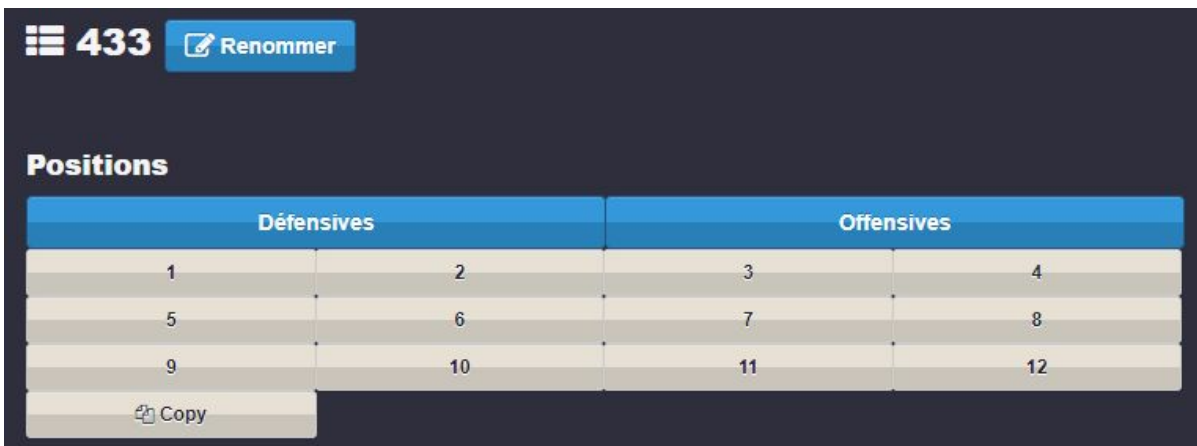
L'ÉDITEUR TACTIQUE

Le plus difficile quand on est entraîneur est sans aucun doute de créer son système de jeu, sa tactique. Vous devez utiliser toutes vos connaissances en matière de football pour réussir à élaborer un système de jeu efficace. Une tactique peut fonctionner parfaitement contre une équipe donnée alors que la même stratégie pourrait paraître inutile face à une autre équipe. Grâce au moteur de match 2D vous pouvez voir où votre stratégie n'a pas été efficace et faire les modifications appropriées immédiatement dans votre tactique actuelle. Du simple changement de position sur le terrain d'un joueur ou une refonte complète de la ligne défensive. Tous les entraîneurs le savent, chaque tactique possède des points positifs et négatifs, à vous de jouer !

Positions défensives / offensives

Il existe 10 tactiques prédéfinies dans le jeu à partir de lesquelles vous pouvez élaborer toutes les tactiques possibles. Choisissez en une, taper le nom souhaité pour votre nouvelle tactique et appuyer sur le bouton "+", votre tactique a été créée, vous pouvez l'éditer, c'est parti !





L'éditeur est composé de 4 colonnes et 3 lignes soit de 12 cases qui composent l'ensemble du terrain. Et de deux phases, l'une offensive et l'autre défensive. Vous attaquez de gauche à droite.

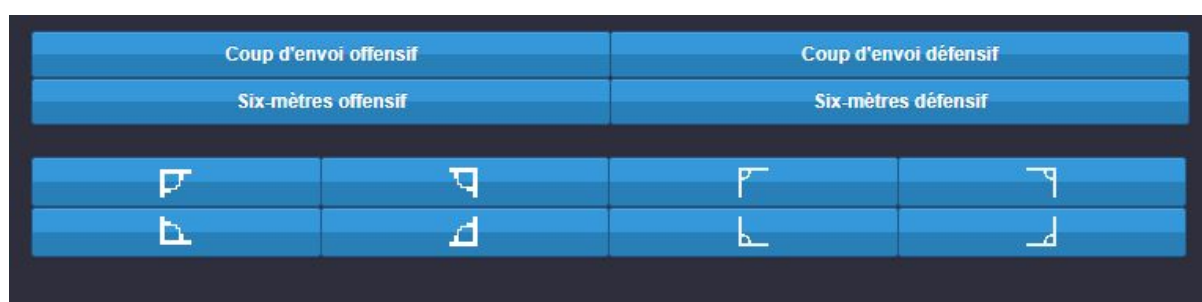
Si vous voulez placer vos joueurs sur le terrain lorsque ceux ci n'ont pas le ballon et donc défendent et lorsque ce ballon est en case 6 alors il vous suffit de cliquer sur **"Défensives"** (bouton bleu) et la case **"6"** (bouton gris), ensuite placer vos joueurs en les cliquant et en les déplaçant.

Vous pouvez très bien copier une case sur une autre, pour cela cliquez sur la case à copier, cliquez sur **"copy"** (bouton gris) puis cliquer sur la case où vous souhaitez coller. En cliquant sur plusieurs joueurs l'un après l'autre pour en sélectionner plusieurs vous pouvez les déplacer d'un bloc.

Vous ne pouvez pas placer plus de 4 joueurs différents sur une case, sinon votre tactique ne sera pas valide et vous ne pouvez pas l'enregistrer tant que vous ne l'avez pas corrigée. Nous vous conseillons d'enregistrer plusieurs fois votre tactique pendant que vous l'éditez, ainsi un message vous informera si un joueur a été placé de façon incorrecte.

Les coups de pieds arrêtés

Vous pouvez également de la même façon, placer vos joueurs sur des événements précis, quand le ballon n'est pas en jeu.



Voici la liste des événements correspondants aux boutons (de haut en bas et de gauche à droite).

- Coup d'envoi offensif
- Coup d'envoi défensif
- Renvoi au 5 mètres 50 offensif
- Renvoi au 5 mètres 50 défensif
- Corner gauche défensif
- Corner droit défensif
- Corner gauche offensif
- Corner droit offensif
- Coup-Franc indirect excentré gauche défensif (Mini corner)
- Coup Franc indirect excentré droit défensif (Mini corner)
- Coup-Franc indirect excentré gauche offensif (Mini corner)
- Coup Franc indirect excentré droit offensif (Mini corner)

Les rôles individuels

Ce tableau vous permet d'attribuer le poste tactique de chacun des 10 joueurs de champ, son style de passes et sa mentalité de jeu.

Comme vous le savez le poste vous aide à mieux gérer vos tactiques et votre effectif. Les médias se serviront de ces informations pour les écrans de présentation des équipes en avant-match. Le poste d'un joueur ne conditionne pas un jeu particulier en match, ce qui conditionne son jeu est le **style de passes** choisis et sa **mentalité de jeu**.

Le style de passes

Pour chaque joueur vous pouvez lui demander de trouver prioritairement des solutions par des passes courtes ou des passes longues, le curseur au milieu signifie un jeu mixte à la fois court et long. Il faut savoir qu'une passe courte est plus facile à réaliser qu'une passe longue. Il y a 5 niveaux de styles de passes.

La mentalité de jeu

Le 1er niveau Possession signifie un jeu en prenant moins de risques, moins de dribbles en essayant de conserver le ballon en priorité, le jeu est moins porté vers l'avant. Le dernier niveau attaque totale signifie un jeu en attaque rapide avec plus de risques et de tentatives de dribbles, la priorité est l'attaque, le jeu est porté vers l'avant. Il faut savoir que la prise de risque offensive s'accompagne souvent de plus de passes manquées ou mal assurées.

L'ENTRAÎNEMENT

La préparation physique

Comme vous le savez la condition physique permet au joueur de supporter la charge de travail tout le long de la saison, en effet son rôle est d'ajouter des points à la forme physique chaque nuit. Grâce à elle le joueur peut s'entraîner plus le jour, être à 100% de forme physique pour le match.

A chaque début de saison il est important de toujours faire la préparation physique de l'équipe. La condition physique est à 50% pour tous les joueurs, plus elle sera proche de 100% et plus il récupérera des points de forme physique la nuit.

Pour augmenter sa condition physique le joueur doit s'entraîner en "jogging", quelques jours de "jogging" intensifs permettent de rejoindre 100%, ensuite un "jogging" par semaine environ permet de conserver cette condition.

Les plannings

Les plannings sont les programmes des entraînements pour toute la semaine, vous en avez 8 disponibles, programmables comme le souhaitez. C'est comme si chaque club disposait de 8 assistants managers capables de diriger une séance et un groupe de joueur.

Pour chaque planning vous programmez les 4 séances journalières, pour les 7 jours de la semaine. Vous pouvez les modifier à tout moment.

Voici toutes les séances disponibles :

- Tir
- Passe
- Tête
- Sprint
- Jogging
- Match à 5
- Tactique
- Tacle

- GK - Réflexe
- GK - Prise de balle
- GK - Détente
- GK - Relance
- GK - Jeu au pied

- Repos

Chaque séance permet de travailler 2 compétences du joueur. Pour avoir toutes les informations sur chaque séance, il vous suffit de cliquer dans le planning sur le bouton bleu "i".



En bas de chaque colonne est indiqué la forme physique que la journée va enlever à chaque joueur. Faites attention à ne pas trop fatiguer vos joueurs le jour des rencontres officielles !

Le rapport

Un rapport journalier, après chaque séance (AM1,AM2,PM1,PM2) est mis à jour, cela veut dire qu'après PM2 le rapport est complet pour la journée. C'est dans ce rapport que vous pouvez attribuer vos plannings à vos joueurs.

	Evo	Tet	Ant	Vit	Vit	End	Pla	Int	Cre	App	C
▼	↑	-	-	-3.8	-3.8	-3.8	+8.4	+8.4	-	-	
▼	↓	-	-	-5	-5	-5	-5	-5	-	-	
▼	↑	+22	+22	-2.3	-2.3	-2.3	-2.3	-2.3	-2.3	-2.3	
▼	↓	-2.8	-2.8	-2.8	-2.8	-2.8	-2.8	-2.8	-2.8	-2.8	
▼	↓	-1.5	-1.5	-1.5	-1.5	-1.5	-1.5	-1.5	+11	-1.5	
▼	↓	-5	-5	0	0	-5	-5	-5	-5	-5	
▼	↑	-3.3	-3.3	-3.3	-3.3	-3.3	+23.4	+23.4	-3.3	-3.3	
▼	↑	-2.8	-2.8	-2.8	-2.8	-2.8	-2.8	-2.8	-2.8	-2.8	
▼	↑	-2.5	-2.5	-2.5	-2.5	-2.5	-2.5	-2.5	-2.5	-2.5	
▼	↑	-3.5	-3.5	-3.5	-3.5	-3.5	-3.5	-3.5	-3.5	-3.5	
▼	↑	-2.8	-2.8	-2.8	-2.8	-2.8	-2.8	-2.8	-2.8	-2.8	+1
▼	↓	-2	-2	-2	-2	-2	+8	+8	-2	-2	

Vous pouvez voir pour chacun de vos joueurs les points gagnés et les points perdus dans chaque compétence. Une liste déroulante vous permet de changer le planning d'un joueur très rapidement. Une flèche de couleur indique l'évolution du niveau général du joueur.

Vous pouvez également observer l'évolution d'un joueur sur sa page dans l'onglet "Entraînement".



La barre bleue est le niveau du joueur avant la séance. Le rouge signifie une baisse de niveau. Le vert signifie un gain.

TRANSFERTS ET PRÊTS

La recherche

Cette page vous permet d'effectuer des recherches sur toute la base de données du jeu, vous pouvez recherche des joueurs, clubs ou managers. A chaque fois vous pouvez utiliser de nombreux filtres pour affiner votre recherche.

Des listes dans lesquelles vous pouvez effectuer vos recherches sont prédéfinies, les voici :

- Liste des transferts (joueurs disponibles pour un transfert suivant leur manager)
- Liste des prêts (joueurs disponibles pour un prêt suivant leur manager)
- Joueur libre (joueurs sans contrat et sans club)
- U17 (joueurs de - de 17 ans n'ayant aucun contrat professionnel)
- Club / Manager

La short-liste (Ma sélection)

Sur chaque joueur du jeu que vous consultez vous avez la possibilité de le sélectionner.

Ainsi vous retrouvez tous vos joueurs sélectionnés dans votre propre liste "**Ma sélection**".

Cette liste est très utile pour surveiller vos futures recrues potentielles, car non seulement vous pourrez les classer par ordre de préférence, les filtrer comme le voulez mais vous recevrez un message à chaque fois qu'un autre manager fait une offre dessus.

Mes offres en cours

A chaque fois que vous recevez des offres de transferts ou de prêts, c'est ici qu'il vous faut accepter, négocier ou refuser.

Une notification dans le menu vous indique quand il ya du nouveau.

Attention toutes les offres ou négociations sans réponse pendant 3 jours sont automatiquement annulées. Vous disposez donc de 3 jours maximum pour répondre.

Acheter et vendre ses joueurs

Il y a pour chaque saison deux périodes de mercato, le mercato d'avant-saison et le mercato mi-saison (fin des matchs allers). Les dates sont indiqués sur la page "règlement" de chaque compétition.

Les négociations, les transferts peuvent avoir lieu tout au long de la saison, cependant les joueurs ne changent de club que pendant la période de mercato.

A chaque transfert conclu vous connaîtrez la date d'arrivée de votre nouveau joueur.

Une exception vous avez le droit à 1 joueur joker qui peut arriver pendant les matchs allers seulement.

Si vous engagez un joueur junior (moins de 17 ans) celui-ci arrivera dans votre centre de formation le jour d'après la signature du contrat, il n'y a pas pour les joueurs U17 de période de mercato.

Prêter et se faire prêter des joueurs

A quel moment puis-je demander un joueur en prêt ?

Seulement durant la première partie de la saison.

Après le mercato de mi-saison il n'est plus possible de conclure un prêt.

Le prêt est toujours pour toute la saison, le salaire doit être payé si vous recevez le joueur.

Attention lorsque vous prêtez vos joueurs. L'équipe qui reçoit vos joueurs doit être consciencieuse car elle gèrera l'entraînement de ces joueurs elle-même.

La règle

- Vous avez la possibilité de recevoir 3 prêts au maximum, cette règle est valable pour tous les clubs.
- Vous pouvez prêter le nombre de joueurs que vous souhaitez.
- Si un club devient inactif (sans manager) alors vos joueurs prêtés dans ce club reviennent automatiquement alors que les joueurs de ce club prêtés dans votre club restent chez vous jusqu'à la fin de la saison.
- Les prêts ne peuvent avoir lieu que pendant les matchs allers.

Le prix de réserve

Vous pouvez choisir un prix de réserve pour chaque joueur de votre club, il s'agit du prix à partir duquel vous souhaitez être informé d'une offre. Toutes les offres en dessous du prix de réserve choisi seront refusés automatiquement sans intervention de votre part. Le prix de réserve n'est pas affiché en jeu seul le manager possède l'information.

La clause libératoire

Vous pouvez choisir une clause libératoire pour chaque joueur de votre club. Il s'agit du montant que vos adversaires doivent verser afin d'acheter le joueur automatiquement, attention si la somme est versée vous ne pouvez pas vous opposer au transfert. La clause libératoire si elle existe est affichée sur la fiche du joueur et tous les managers ont l'information.

Important

Grâce à l'outil recherche de joueur vous pouvez filtrer les joueurs pour n'afficher que ceux disposant d'une clause libératoire. Vous avez ainsi la possibilité par ce moyen d'acheter des joueurs dont le manager estime pouvoir se séparer à partir d'un certain prix.

INFIRMERIE

L'infirmierie

L'infirmierie vous permet de soigner vos joueurs lorsqu'ils sont blessés et donc de raccourcir le délai d'indisponibilité.

Il y a 3 niveaux d'infirmierie, le niveau 1 ne peut pas soigner toutes les blessures alors que le niveau 3 oui.

Le coût pour soigner un joueur varie en fonction de la nature de sa blessure et du médecin qui le soigne.

Pour augmenter un niveau d'infirmierie cela vous coûtera **5 M** € puis chaque saison **500 000** € par niveau construit.

Les compléments énergétiques

Il existe 3 sortes de compléments énergétiques dans le jeu :

- Le "100% fresh"
- Le "Enduronator"
- Le "Speedazer"

Vous pouvez donner à chacun de vos joueurs ces compléments pour booster certaines compétences mais attention les compléments ajoutent un risque de blessure en plus !

- "100% Fresh" ajoute **5** points de forme physique mais augmente de **5%** le risque de blessure le jour de la prise.
- "Enduronator" ajoute **5** points d'endurance mais augmente de **15%** le risque de blessure le jour de la prise.
- "Speedazer" ajoute **5** points à la vitesse mais augmente de **15%** le risque de blessure le jour de la prise.

LE STADE

Les Tribunes

8 tribunes peuvent composer un stade, de 10 niveaux chacune. Vous pouvez toutes les développer comme vous le souhaitez.

Attention durant la durée des travaux toutes les tribunes concernées seront indisponible pour les supporters, cela veut dire que si vous décidez de construire toutes les tribunes en même temps alors votre stade ne pourra accueillir aucun spectateur, pensez-y.

Plus votre stade est grand et plus la maintenance coûtera cher pour la saison.

Suivant la ligue où se trouve votre équipe, suivant votre position en championnat, suivant la compétition, suivant le niveau d'importance du match, vous pouvez espérer un nombre de supporters plus ou moins important.

Bâtiments supplémentaires

Vous pouvez personnaliser les alentours de votre stade en construisant de nouvelles routes, une forêt, un lac, une plage, des parkings, ... C'est également ici que vous pourrez placer votre infirmerie. Ces éléments n'ont qu'une fonction décorative pour le moment.

La billetterie

A l'heure actuelle le prix du billet est fixe pour tous les clubs et tous les matchs, celui-ci est de 40 €.

LES MODES DE MATCH

Il existe 2 modes de match sur le jeu, le mode “**Amical**” et le mode “**Officiel**”

Le mode Amical

Ce mode ne rapporte aucune recette billetterie.

Vous pouvez faire dans une journée autant de match rapide que vous le souhaitez et programmer 3 matchs aux heures voulues.

Les joueurs jouent toujours ces matchs à 100% de forme physique.

Les joueurs blessés peuvent jouer et les suspendus également.

Les tournois et les matchs U17 se jouent tous en mode amical.

Le but d'un match amical est de tester sa tactique avec des joueurs dans les conditions optimales.

Le mode Officiel

Ce mode est utilisé dans toutes les compétitions officielles seniors.

Les parties officielles rapportent de la billetterie avec une particularité pour la coupe nationale, la billetterie est partagée à 50/50 pour tous les matchs.

Les joueurs jouent avec le % de leur forme physique.

Les joueurs blessés et les suspendus ne peuvent pas jouer.

TWITTER

Sur la droite de la fenêtre de jeu il existe une liste twitter, si vous possédez un compte pour votre club et souhaitez y participer il vous suffit d'envoyer un message à FIHF pour vous faire connaître, n'oubliez pas d'enregistrer l'adresse de votre compte dans vos paramètres.

