



10

HOURRA MANAGER FOOTBALL

MANUAL

INDICE

GUIDA PER PRINCIPIANTI	3
Guida per principianti	3
Come guadagnare crediti ?	5
I GIOCATORI	6
Tipo	6
Posizione	7
Carattere	8
Skills	9
Condizione fisica	12
Forma fisica	12
Resistenza ferita	13
Umore	14
K-meter	14
Valore giocatore	15
Contratto	15
Terminare un contratto	15
U17 (età inferiore ai 17 anni)	16
LA COMPO (Selezionare la squadra)	17
Creare una compo	17
Pressing	18
Aggressività	18
Selezionare i suoi compos	18
EDITORE TATTICA	20
Posizioni difensive / offensive	20
Calci piazzati	21
Ruoli individuali	22
Stile di passaggio	22
Mentalità di gioco	22
ALLENAMENTO	23
Preparazione fisica	23
Programmi	23
Il rapporto	24

TRASFERIMENTI E PRESTITI	26
La ricerca	26
La short-list (Mia selezione)	26
Le mie offerte in corso	26
Compra e vendi giocatori	27
Prestiti e metti in prestito i giocatori	27
Prezzo di riserva	28
Clausola di rilascio	28
INFERMERIA	29
Infermeria	29
Integratori energetici	29
STADIO	30
Le tribune	30
Edifici supplementari	30
Biglietteria	30
MODI DI PARTITE	31
TWITTER	31

GUIDA PER PRINCIPIANTI

Se non hai mai giocato ad HOURRA ti consigliamo di seguire questa guida per familiarizzare con i principi e lo svolgimento del gioco. Renditi comodo e preparati a metterti nei panni del miglior allenatore di calcio del mondo!

Orario partite ufficiali :

- Lunedì, mercoledì, venerdì e sabato alle 9 pm (Ora dell'Europa centrale, UTC+1)

Ore di allenamento (tutti i giorni) :

Sessioni della mattina




- **AM1** : Da 8 am al 10 am
- **AM2** : Da 10 am al 12 pm

Sessioni del pomeriggio


- **PM1** : Da 1 pm al 3 pm
- **PM2** : Da 3 pm al 5 pm

Il badge esperienza manager

Tutti i manager hanno una pagina personale che mostra la sua performance e la sua esperienza (basta cliccare sul suo nome).

L'esperienza è indicata con un badge di colore ,  o  a seconda che la connessione sia durata meno di una settimana, più di una settimana o più di due settimane.

Puoi solo comprare, vendere o prestare a un altro manager con lo stesso colore di badge.

Lo badge  si ottiene dopo 15 giorni di connessione e si conserva a tempo indeterminato se si effettua la connessione almeno una volta ogni 15 giorni.

Cosa fare con un badge blu la prima settimana?

Dovresti consultare i giocatori liberi senza contratto, è più che probabile che tu trovi i giocatori più forti di alcuni dei tuoi giocatori di partenza, puoi offrire loro un contratto per un trasferimento gratuito. Questo vale sia per i giocatori senior che per i giovani di età inferiore ai 17 anni, è possibile iniziare a costruire una squadra U17 (Under 17).

Non dimenticate di controllare il contratto di tutti i giocatori in rosa, forse è necessario rinnovarne alcuni.

La cancellazione del contratto di giocatore è possibile solo con il badge .

Scegli il tuo sponsor, è una delle principali fonti di reddito pagato alla fine della stagione. A fine stagione vengono inoltre corrisposti i premi di rendimento. Gli altri ricavi sono costituiti dalle biglietterie e dalle vendite dei calciatori effettuate nel corso della stagione.

Crea un piano di allenamento con solo "jogging" la prima settimana, assegna questo piano a tutti i tuoi giocatori fino a quando raggiungono il 100% di condizione fisica. Poi sarete in grado di variare i piani di allenamento.

Come progrediscono i miei giocatori ?

I tuoi giocatori progrediranno con il tuo allenamento e quando giocheranno una partita ufficiale. I tuoi giocatori non diventeranno mai calciatori migliori senza di te!

Partite amichevole

I partite amichevoli esistono solo per testare le tue tattiche e i tuoi giocatori. Non importa se i tuoi giocatori non sono in forma o infortunati, saranno in grado di giocare a questi partite al 100% di forma fisica.

Ogni giorno avete la possibilità di giocare tutti i giochi amichevoli che volete, grazie al "Partita rapida". In caso contrario, è possibile pianificare 3 amichevoli alla data e all'ora desiderate utilizzando il menu "Trovare una partita amichevole".

Cosa succede se il mio saldo è negativo?

ATTENZIONE se il saldo è negativo non sarai più in grado di acquistare giocatori, contattare un giocatore libero o rinnovare i tuoi contratti, nemmeno costruire edifici aggiuntivi prima di avere finanze sane.

Come guadagnare crediti ?

Ci sono 3 modi per guadagnare crediti nel gioco :

- Vincere una partita di campionato significa vincere automaticamente **5 crediti**.
- Se sei votato miglior manager della giornata in campionato vinci di nuovo **5 crediti**.
- Se effettui il login per 7 giorni consecutivi vinci **4 crediti**.

Che cosa puoi fare con i crediti ?

I crediti sono molto utili ! È possibile scegliere :

- Trasformarli in valuta del gioco.
- Trovare giovani giocatori U17 (di età inferiore ai 17 anni).
- Acquista articoli per personalizzare il tuo club.

I GIOCATORI

Tipo

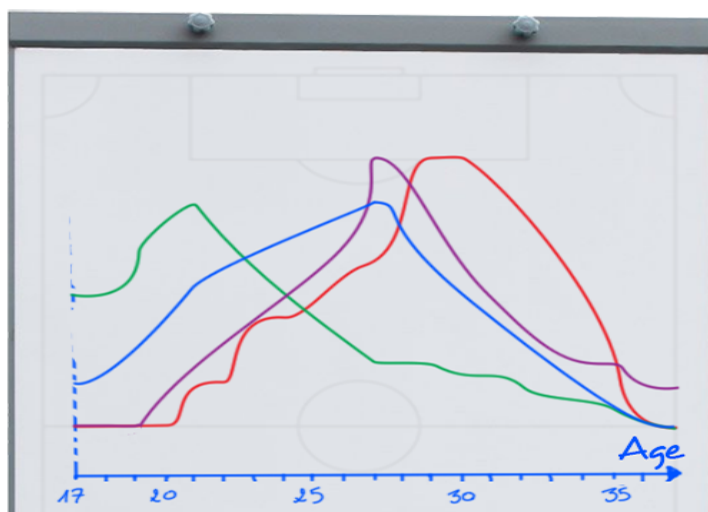
Ogni giocatore ha una curva di progressione dalla sua creazione, questa curva nascosta permette di attribuire al giocatore un numero di punti dopo ogni partita ufficiale o dopo ogni sessione di allenamento a seconda della sua età e il livello di lega in cui gioca, questi punti assegnati sviluppano le sue abilità.

Attenzione dai 30 anni un giocatore non guadagna più punti in una partita ufficiale.

Ci sono 4 tipi di giocatori (ill 1) :

- Curva “**Giovane**”
- Curva “**Costante**”
- Curva “**Ordinario**”
- Curva “**Tardivo**”

Questa curva decide l'età di picco e il declino del giocatore.






ill 1 Rappresentazione grafica approssimativa dei 4 tipi di curve.

Posizione

La posizione di base

Sulla pagina di un giocatore puoi assegnargli una posizione di base.

-  Difensore
-  Centrocampista
-  Attaccante

L'ultima posizione è il portiere , non è possibile modificare questa posizione.

Posizione tattica

Nell'editor tattico devi scegliere una posizione per ciascuno dei 10 giocatori di campo.

Le 23 posizioni :

- D (S) Difensore terzino sinistro
- D (D) Difensore terzino destro
- D (CS) Difensore centrale sinistro
- D (CD) Difensore centrale destro
- D (C) Difensore centrale
- F (S) Fluidificante sinistro
- F (D) Fluidificante destro
- M (C) Mediano incontrista centrale
- M (S) Mediano incontrista sinistro
- M (D) Mediano incontrista destro
- C (LS) Centrocampista laterale sinistro
- C (LD) Centrocampista laterale destro
- C (C) Centrocampista centrale
- C (CS) Centrocampista centrale sinistro
- C (CD) Centrocampista centrale destro
- T (C) Trequartista centrale
- T (S) Trequartista sinistro
- T (D) Trequartista destro
- AL (S) Ala sinistro
- AL (D) Ala destro
- AT (C) Attaccante centrale
- AT (S) Attaccante sinistro
- AT (D) Attaccante destro



La scelta delle posizioni ti aiuta a gestire meglio la tua tattica e la tua squadra. I media utilizzeranno queste informazioni per le schermate di presentazione pre-partita delle squadre. La posizione di un giocatore non cambia il gioco di un giocatore in una partita, tutte le istruzioni di gioco di un giocatore saranno definite più avanti, ma ci occuperemo di questo dopo.

Carattere

Ognuno dei tuoi giocatori ha uno dei seguenti 20 caratteri classificati da migliore a peggiore :

1. Pronto a morire per il club
2. Paura di nessuno
3. Un leader dello spogliatoio
4. Eccellente animatore
5. Orgoglioso dei suoi colori
6. Maglietta bagnata
7. Esempio stato d'animo
8. La volontà d'oro
9. Serio professionista
10. Coraggioso
11. Buon compagno
12. Timido
13. Disinvolto
14. Molto tranquillo
15. Nel mondo della luna
16. Spirito ribelle
17. Si è montato la testa
18. Ama la vita notturna
19. Arrogante e incontrollabile
20. Capace delle peggiori cose

Il carattere è molto importante, senza un carattere buono il giocatore non userà il massimo di certe abilità durante le partite, al contrario, con un carattere super il giocatore può giocare al di sopra del suo livello iniziale !

Skills

Un manager deve saper osservare i punti di forza e di debolezza della sua squadra, HOURRA fornisce molte competenze, dovete prenderle in considerazione per costruire la vostra squadra.

Ogni abilità del giocatore ha un rating da 1 a 99, questo è il suo livello naturale nell'abilità. Con l'allenamento e le partite ufficiali il livello di ogni abilità può aumentare. Quando un'abilità è a 99 il livello massimo è raggiunto e il giocatore non può più aumentarlo.



Skills per la partita

Essi sono visualizzati sulla pagina del giocatore, queste sono le abilità, ma influenzato dal carattere del giocatore. Ecco perché un giocatore con un'abilità naturale di 99 nel tiro può essere assegnato 94 nella partita, e 94 sarà il suo livello massimo nella partita.



Per una migliore leggibilità delle abilità del giocatore in gioco il livello viene visualizzato anche con un indicatore (da 1 a 20) dove 1 significa cattivo e 20 eccezionale. Il punteggio di 1 o cattivo viene assegnato quando il livello di abilità è 50 o meno.

Skills per la partita	
Tecniche	
Controllo	10
Passaggio	16
Contrasto	2
Pressione	1
Tiro	10
Dribbling	11
Mentali	
Posizionamento	11
Intelligenza	3
Creativita	4
Anticipo	9
Smarcamento	14
Carattere	Stato d'animo esemplare ⓘ
Fisiche	
Testa	11
Velocità s. pa.	6
Velocità c. pa.	3
Resistenza	15
Sanità	
Ferita	A
Condizione 🌙	47%
Forma 🟢	100%

Le skills dei giocatori in campo

Techniche

- **Controllo** *La capacità del giocatore di ricevere con successo i passaggi.*
- **Passaggio** *Precisione del giocatore quando passa la palla.*
- **Contrasto** *Recuperare il pallone da un avversario quando quest'ultimo dribbla.*
- **Pressione** *Bloccare le opzioni e portare pressione sul possessore del pallone.*
- **Tiro** *La precisione del giocatore nel tiro e la possibilità di puntare verso gli angoli delle rete.*
- **Dribbling** *La capacità del giocatore di fare un tentativo intenzionale per trarre in inganno il proprio avversario.*

Fisiche

- **Testa** *Vincere un colpo di testa in un duello diretto con un avversario e l'accuratezza del giocatore quando dirige il pallone.*
- **Velocità senza palla** *La velocità che un giocatore può correre senza palla.*
- **Velocità con palla** *La velocità che un giocatore può correre con la palla.*
- **Resistenza** *Capacità del giocatore di mantenere il suo livello in "Velocità con e senza palla, Tiro, Dribbling, Testa, Smarcamento, Passaggio, Controllo, Pressione, Contrasto e Anticipo", dopo 45 minuti di gioco e fino alla fine della partita.*

Mentali

- **Posizionamento** *Capacità del giocatore di rispettare la posizione definita dal manager nella tattica.*
- **Intelligenza** *La capacità del giocatore di leggere le posizioni degli avversari e dei compagni di squadra, la capacità di orientarsi correttamente sul campo.*
- **Creatività** *Capacità del giocatore di trovare opzioni di passaggio pericolosi per gli avversari e creare opportunità di porta da cross improvvisi.*
- **Anticipo** *La capacità del giocatore di essere il primo su una palla che non appartiene a nessuno.*
- **Smarcamento** *Capacità del giocatore di entrare in uno spazio libero per proporre una soluzione di passaggio per il suo compagno di squadra in possesso della palla.*

Le skills del portiere

Techniche

- **Riflessi** *Velocità di dispiegare le braccia e le gambe.*
- **Presa** *Capacità di bloccare la palla, piuttosto che rilasciarla.*
- **Parata** *Capacità di spingere da terra che consente il più lungo raggio d'azione possibile verso la palla.*
- **Controllo** *La capacità del giocatore di ricevere con successo i passaggi.*
- **Rilancio mani** *Precisione del giocatore quando passa la palla con la mano e passa più lontano.*
- **Rilancio piedi** *Precisione del giocatore quando passa la palla con i piedi.*

Fisiche

- **Velocità senza palla** *La velocità che un portiere può correre senza palla.*

- **Velocità con palla** *La velocità che un portiere può correre con la palla.*

Mentali

- **Uscite alte** *Salto in alto per fare presa pulita della palla in aria nella sua zona.*
- **Uscite basse** *Capacità di vincere il duello (quando un avversario che ha dribblato con successo l'ultimo difensore per esempio) in una situazione di 1vs1.*
- **Uscite lunghe** *Capacità di giocare senza mani al di fuori dell'area di rigore.*
- **Posizionamento** *Capacità di posizionarsi bene nella propria zona.*
- **Intelligenza** *La capacità del giocatore di leggere le posizioni degli avversari e dei compagni di squadra, la capacità di orientarsi correttamente sul campo.*

Condizione fisica

La condizione fisica permette al giocatore di gestire una quantità di lavoro per tutta la stagione, il suo ruolo è quello di aggiungere punti per la **forma fisica** ogni notte. Grazie a questo, il giocatore può allenarsi di più durante il giorno, ma anche per essere 100% **forma fisica** il giorno della partita ufficiale.

All'inizio della stagione la condizione fisica è del 50% per tutti i giocatori, più la condizione fisica sarà vicina al 100% e più il giocatore otterrà punti di **forma fisica** durante la notte.

Per aumentare la **forma fisica** il giocatore deve fare "jogging", alcuni giorni di "jogging" intensivo permettono di raggiungere il 100%, poi uno "jogging" a settimana circa, aiuta a mantenere il livello.

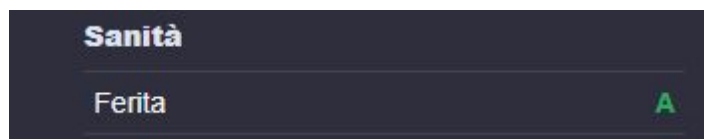
Forma fisica

La forma fisica è fondamentale nella giornata ufficiale, per esempio un giocatore con il 90% di forma fisica avrà le sue skills ridotte del 10% all'inizio della partita..

La forma fisica è importante anche per l'allenamento, il giocatore guadagna più punti nelle skills esercitate quando la sua forma fisica è al massimo.

L'unico modo per recuperare i punti forma fisica è attraverso il riposo (carta d'allenamento) e il sonno (ogni notte).

Resistenza ferita



- Ad un giocatore può essere diagnosticato un infortunio alla fine di ogni partita, a seconda della gravità dell'infortunio può essere assente da 3 a 36 giorni.
- Non può allenarsi o giocare una partita ufficiale fino a quando non ritorna.
- Può accadere che il giocatore venga infortunato durante l'allenamento, ma rimane eccezionale.
- Le ferite durante le partite amichevoli non sono mai gravi, il giocatore non mancherà mai la prossima partita ufficiale..

Il giocatore viene sempre dichiarato infortunato alla fine della partita, **nessun impatto sulle sue prestazioni per la partita in corso!**

Come si infortuna un giocatore?

Il giocatore è infortunato in una partita ufficiale (solo) o in una sessione di allenamento, quando riceve un colpo o se soffre di affaticamento muscolare.

Tutti i giocatori senza eccezione possono ricevere un colpo o soffrire di affaticamento muscolare.

Che cos'è la resistenza agli infortuni A,B e C?

La resistenza agli infortuni indica la percentuale di probabilità che un giocatore venga ferito quando riceve un colpo o soffre di affaticamento muscolare.

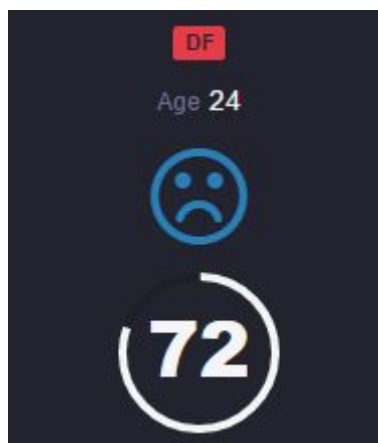
- Resistenza **A** 5%
- Resistenza **B** 10%
- Resistenza **C** 15%

Attenzione agli integratori energetici!

Gli integratori energetici aumentano il rischio di infortuni!

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

Umore



L'umore è rappresentato da un'icona che rappresenta l'umore del giocatore nella squadra. L'uso dell'umore è consentito solo al momento del rinnovo del contratto. Se il giocatore è troppo infelice allora sarà difficile rinnovare il suo contratto, il giocatore vorrà cambiare club.

Come rendere un giocatore felice?

Un giocatore è felice se gioca le partite ufficiali, più gioca e più sarà felice. Una partita non è sufficiente, è con diverse partite di fila che il suo stato d'animo aumenterà. Quando un giocatore gioca solo per pochi minuti, conta anche come stimolatore dell'umore.

Attenzione

L'umore è inutile per le partite ufficiali. Non c'è impatto sulle skills del giocatore.

K-meter



Il K-meter ti dice se il giocatore è più attratto dai soldi o dalla reputazione del club, utile durante le trattative!

Come funziona?

Nella foto si può vedere che il giocatore è più attratto dal denaro. Più il cursore verde è a destra e più il giocatore guarda il rank FIHF del club. Più il cursore verde è a sinistra, più il giocatore guarda il salario proposto.

Valore giocatore

Il valore di un giocatore è calcolato automaticamente e in base ai valori di acquisto sul mercato. Il sistema controlla i giocatori della stessa età, livello generale e il loro prezzo di vendita.

Il valore può quindi variare e corrisponde al loro prezzo reale sul mercato attuale.

() si prega di notare che i manager riducono o aumentano questo valore (quando fanno un'offerta) in base al "carattere" e alla "curva di progressione" del giocatore.*

Contratto

Il contratto determina quanto tempo si deve pagare il stipendio del giocatore. Lo stipendio dei giocatori è pagato solo per ogni giornata di campionato.

Quando al giocatore **rimane 1 anno di contratto**, può essere contattato gratuitamente da tutte le squadre alla **fine del mercato di metà stagione!** Fai attenzione ai contratti dei tuoi giocatori. Se il giocatore ha diverse offerte di contratto, è necessario attendere 3 giorni prima di prendere la sua decisione.

I giocatori senza contratto e quindi senza squadra sono chiamati "giocatori liberi" e possono essere reclutati senza spese di trasferimento, semplicemente offrendo loro un contratto.

Terminare un contratto

Puoi annullare il contratto di uno dei tuoi giocatori in qualsiasi momento. In questo caso è necessario pagargli immediatamente la metà dello stipendio residuo del contratto, il giocatore si unirà ai "giocatori liberi".

U17 (età inferiore ai 17 anni)

Cose da sapere :

- I giocatori tra i 14 e i 16 anni non perdono punti in skills che non sono allenate.
- A questa età la curva di progressione è la stessa per tutti i giovani giocatori.
- Questo è il momento migliore per allenare le debolezze del giovane giocatore.
- A 17 anni questo cambia, il giovane giocatore ha una curva di progressione definita e può perdere punti nelle skills che non sono allenate.
- A 17 anni puoi sottoscrivere un contratto professionale presso il giovane giocatore del tuo centro di allenamento, hai l'esclusività.
- Se non viene firmato nulla prima dei 18 anni, il giocatore lascia il centro di allenamento giovane e diventa "giocatore libero" sul mercato, a quel punto tutte le squadre possono offrirgli un contratto professionale.

U17 giocando senior?

È importante specificare che si ha la possibilità di portare come senior un giocatore di 16 o 17 anni, che sarà in grado di giocare in prima squadra nella partita ufficiale.

Devi sapere :

- Non progredisce grazie alle partite ufficiali.
- Non ha un stipendio.
- Rimarrà alle sessioni di allenamento U17.
- Perderà "forma fisica" in una partita ufficiale.

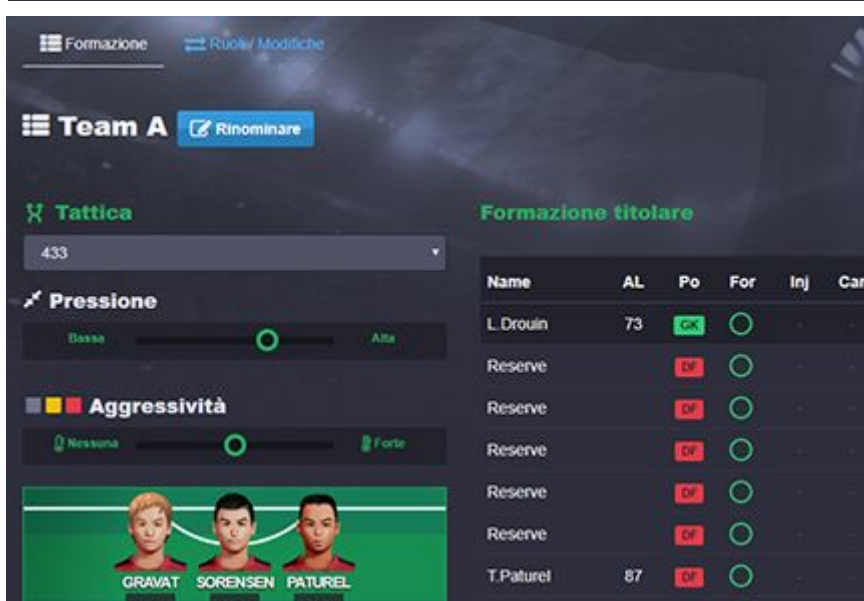
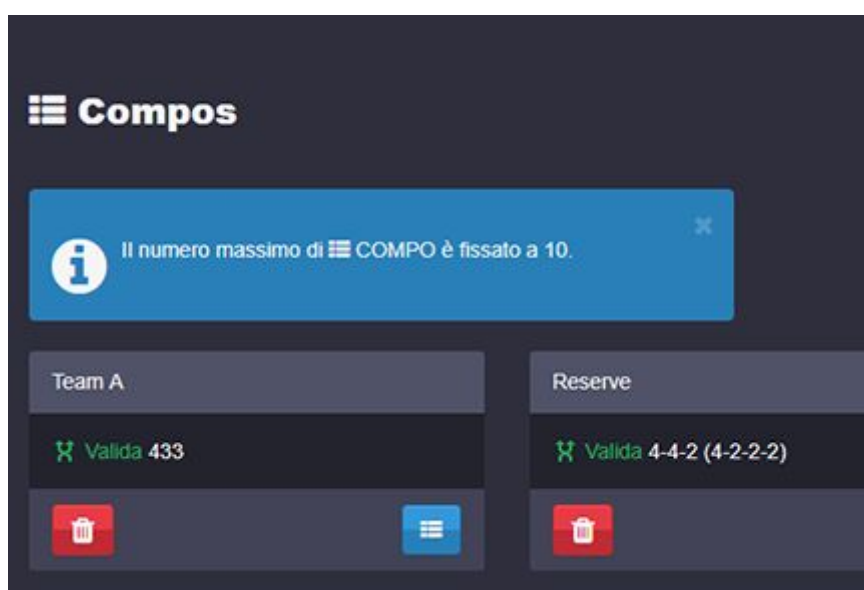
Questo permette di testare prima un U17 nella squadra senior e per i club in difficoltà di godere del loro U17 nelle partite ufficiali.

Si prega di notare che non è possibile cambiare un giocatore che ha già giocato una partita ufficiale durante il giorno.

LA COMPO (Selezionare la squadra)

Creare una compo

È qui che scegliete i vostri giocatori, la composizione della vostra squadra (La Compo). Giocatori della Prima Squadra, sostituti, tattiche di partenza, tipo di pressing, livello di aggressività, capitano, tiratori di tutti i calci piazzati e la programmazione degli eventi durante la partita (cambio tattico, pressing, sostituzione), tutto questo è programmabile in una COMPO che è possibile rinominare.



Per scambiare posizioni tra due giocatori è sufficiente cliccare sulle linee interessate nella lista dei giocatori.

Pressing

Ci sono 4 livelli di Pressing corrispondenti alle 4 colonne dell'editor tattico (ogni metà del campo è diviso in 2 colonne). Se scegli di posizionare il cursore il più in alto possibile, i tuoi giocatori metteranno pressione sul possessore della palla in tutto il campo, al più basso allora i tuoi giocatori metteranno pressione sul possessore solo davanti al loro porta.

Pressing significa che il difensore uscirà dalla sua posizione tattica per avvicinarsi sempre di più al giocatore sul pallone, per cercare di provocare un errore dell'avversario o per recuperare direttamente la palla.

Quando il tuo giocatore non ha l'ordine "Pressing", manterrà la sua posizione tattica mentre si posizionerà nel migliore dei modi e a distanza per far tornare indietro l'avversario.

Aggressività

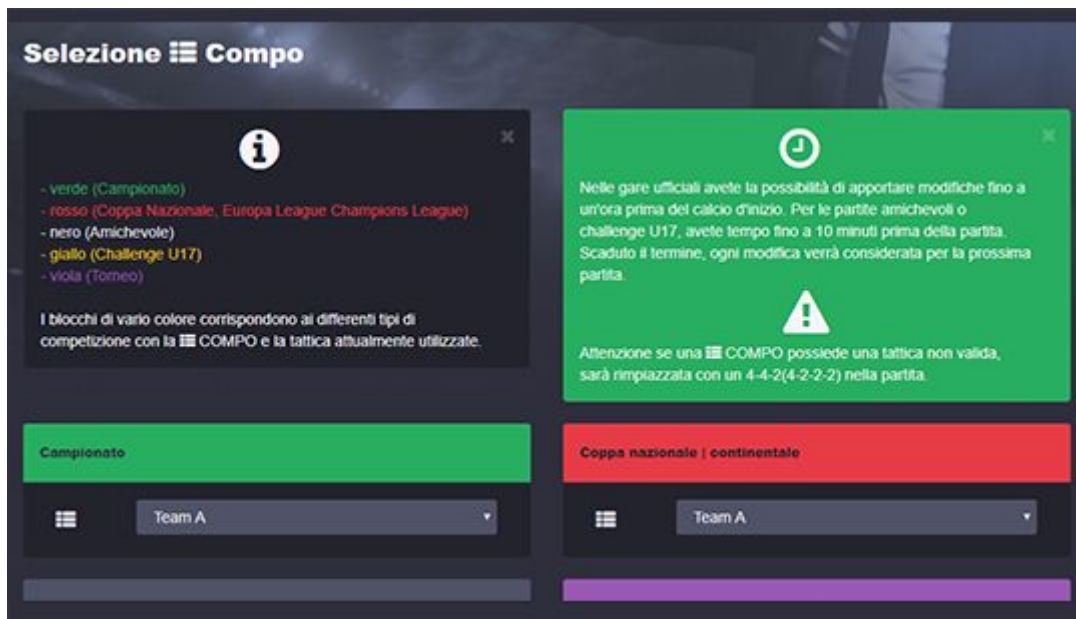
L'aggressività al livello 1 assicura che i falli non vengano mai fatti, è la modalità di gioco amichevole e più si sposta il cursore, più si ordinano ai giocatori di commettere un fallo sull'avversario se riesce a dribblarlo.

Se questo è molto utile per fermare le azioni dell'avversario e permettere così al suo blocco di riposizionarsi in difesa, devi comunque stare attento con gli arbitri e le loro cartellini! Più la tua squadra è aggressiva e più è probabile che causi un calcio di rigore.

Selezionare i suoi compo

Hai la possibilità di salvare 10 composizioni che assegni alle partite desiderate (Amichevole, Campionato, Coppa Nazionale e continentale, Challenge U17).

La tua compo deve essere scelto almeno 1 ora prima del calcio d'inizio della partita ufficiale e almeno 10 minuti prima di una partita amichevole o della Challenge U17. Una modifica effettuata dopo questo limite sarà presa in considerazione solo per la prossima partita.



Cosa succede se si seleziona un giocatore infortunato o sospeso in una partita ufficiale?

- Il caso del ferito

Il giocatore infortunato è sostituito da un giocatore di riserva "**R**" nella compo, la "**R**" è un giocatore molto cattivo. Nessuna ammenda in questo caso.

- Il caso della sospensione

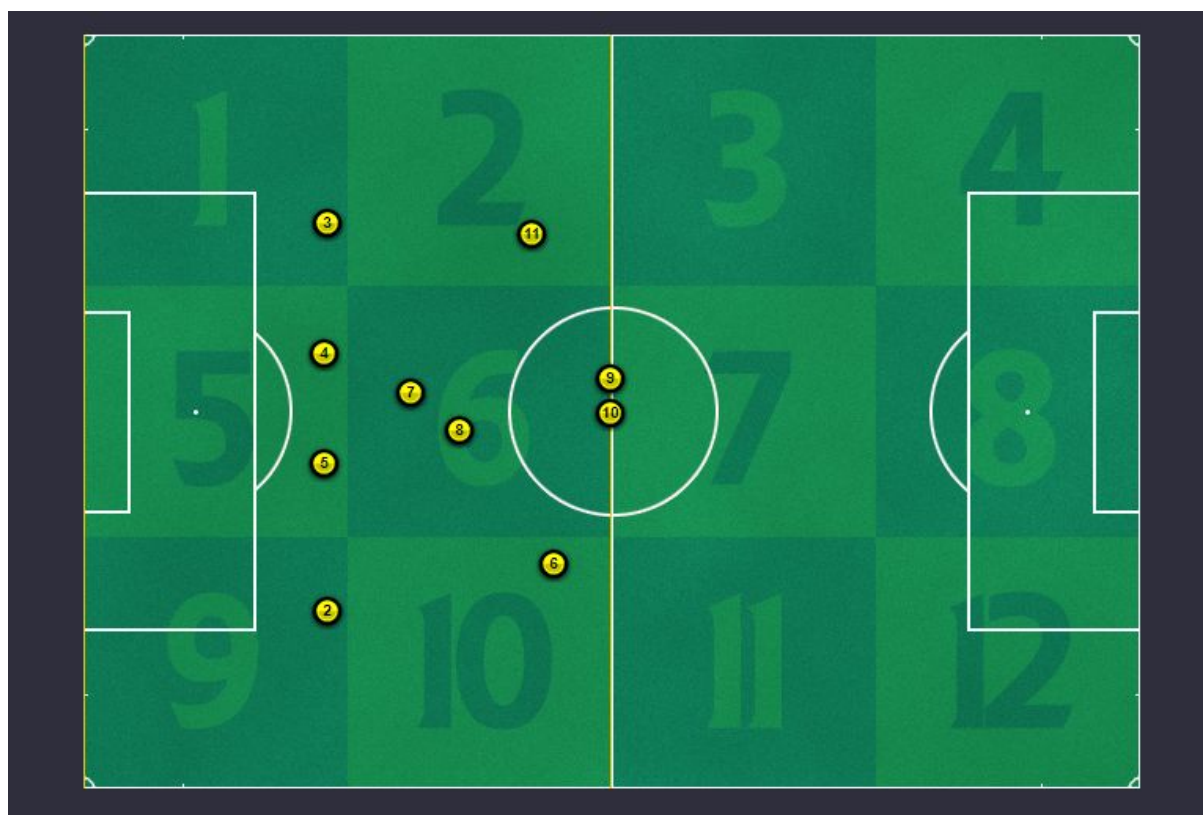
Il giocatore infortunato è sostituito da un giocatore di riserva "**R**" nella compo, il club pagherà una multa.

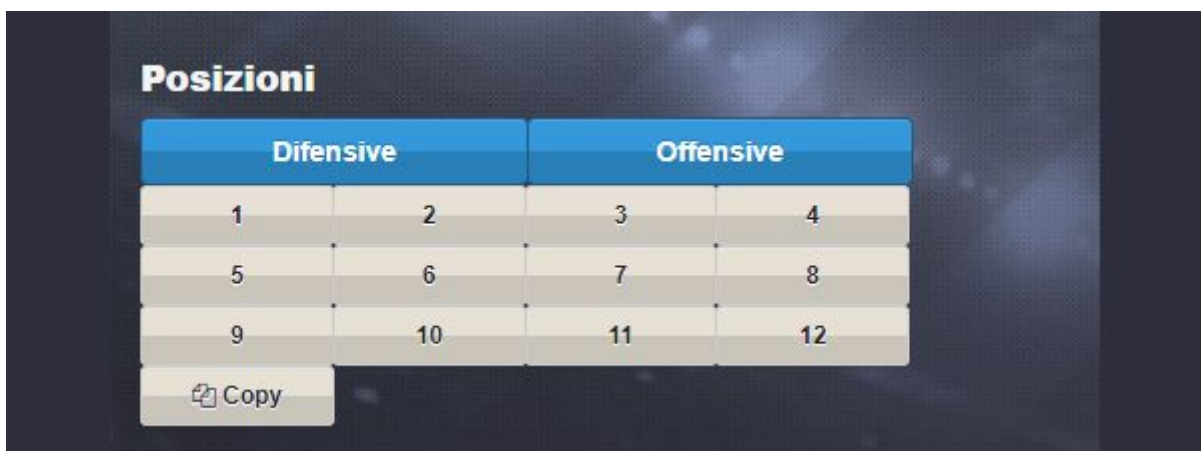
EDITORE TATTICA

La cosa più difficile di un allenatore è senza dubbio creare il suo stile di gioco, il suo approccio tattico. È necessario utilizzare tutte le vostre conoscenze di calcio per sviluppare con successo uno stile di gioco efficace. Una tattica può funzionare perfettamente contro una determinata squadra quando la stessa strategia può sembrare inutile contro un'altra squadra. Con il motore di gioco 2D puoi vedere dove la tua strategia non è stata efficace e apportare immediatamente le modifiche appropriate nella tua tattica corrente. Un semplice cambio di posizione di un giocatore sul campo o una revisione completa della linea difensiva. Ogni allenatore lo sa, ogni tattica ha punti positivi e negativi, tocca a te!

Posizioni difensive / offensive

Ci sono 10 tattiche predefinite nel gioco da cui è possibile sviluppare tutte le tattiche possibili. Selezionane uno, digita il nome desiderato per la tua nuova tattica e premi il pulsante "+", la tua tattica è stata creata, puoi modificarla, andiamo!





L'editor è composto da 4 colonne e 3 righe o 12 caselle che compongono l'intero campo. E due fasi, una offensiva e l'altra difensiva. Si attacca da sinistra a destra.

Se vuoi posizionare i tuoi giocatori in campo quando non hanno la palla e quindi difenderli e quando questa è nella casella 6 allora devi solo cliccare su "**Difensive**" (bottone blu) e la casella "**6**" (bottone grigio), poi piazzare i tuoi giocatori cliccando e spostandoli.

È possibile copiare una casella su un'altra, per questo fare clic sulla casella da copiare, fare clic su "**Copy**" (pulsante grigio) quindi fare clic sulla casella in cui si desidera incollare.

Facendo clic su più giocatori, uno dopo l'altro, per selezionarne diversi, è possibile spostarli tutti in un unico blocco.

Non puoi mettere più di 4 giocatori diversi in una casella, altrimenti la tua tattica non sarà valida e non potrai salvare fino a quando non l'avrai corretta. Ti consigliamo di salvare la tua tattica più volte durante la modifica, in modo che un messaggio ti informerà se un giocatore è stato posizionato in modo errato.

Calci piazzati

Puoi anche piazzare i tuoi giocatori su eventi specifici quando il pallone viene restituito, calci piazzati per esempio calci di punizione e calci d'angolo.



Ecco l'elenco degli eventi corrispondenti ai pulsanti (dall'alto verso il basso e da sinistra verso destra).

- Calcio d'inizio offensivo
- Calcio d'inizio difensivo
- Calcio di rinvio offensivo
- Calcio di rinvio difensivo
- Calcio d'angolo difensivo sinistro
- Calcio d'angolo difensivo destra
- Calcio d'angolo difensivo sinistro
- Calcio d'angolo offensivo destra
- Calcio di punizione difensivo indiretto sinistro (Mini corner)
- Calcio di punizione indiretto destra (Mini corner)
- Calcio di punizione indiretto offensivo sinistro (Mini corner)
- Calcio di punizione indiretto offensivo destra (Mini corner)

Ruoli individuali

Questa tabella permette di assegnare la posizione tattica a ciascuno dei 10 giocatori, il suo **stile di passaggio** e la sua **mentalità** di gioco.

Come sapete la posizione ti aiuta a gestire meglio la tua tattica e la tua squadra. I media utilizzeranno queste informazioni per le schermate di presentazione pre-partita delle squadre. La posizione di un giocatore non condiziona uno stile di gioco particolare, ciò che condiziona il suo gioco è lo **stile di passaggio** che si sceglie per lui e la sua **mentalità** di gioco.

Stile di passaggio

Per ogni giocatore si può chiedere di trovare soluzioni prioritarie per passaggi corti o lunghi, il cursore al centro significa un gioco corto e lungo misto. Si deve sapere che un passaggio corto è più facile da raggiungere rispetto a un passaggio lungo. Ci sono 5 livelli di stili di passaggio.

Mentalità di gioco

Il "**Possesso**" di primo livello significa un gioco con meno rischi, meno dribbling quando si cerca di mantenere la palla in priorità, il gioco è meno diretto in avanti. L'ultimo livello di "**Attacco totale**" significa gioco veloce attaccante con più rischi e tentativi di dribbling, la priorità è l'attacco, il gioco è diretto in avanti. È importante sapere che l'assunzione di rischi offensivi è spesso accompagnata da passaggi più mancati o insicuri.

ALLENAMENTO

Preparazione fisica

Come sapete la **condizione fisica** permette al giocatore di gestire una quantità di lavoro durante tutta la stagione, perché il suo ruolo è quello di aggiungere punti a la forma fisica ogni notte. Grazie ad esso il giocatore può allenarsi di più durante il giorno, ma anche per essere 100% **forma fisica** il giorno della partita ufficiale.

All'inizio della stagione la **condizione fisica** è del 50% per tutti i giocatori, più la condizione fisica sarà vicina al 100% e più il giocatore otterrà punti di **forma fisica** durante la notte.

Per aumentare la **forma fisica** il giocatore deve fare "jogging", alcuni giorni di "jogging" intensivo permettono di raggiungere il 100%, poi uno "jogging" a settimana circa, aiuta a mantenere il livello.

Programmi

Le programmi sono i pianificazioni di allenamento per tutta la settimana, hai 8 programmi, programmabili a piacere. E' come se ogni club avesse 8 assistenti allenatori in grado di guidare una sessione e un gruppo di giocatori.

Per ogni pianificazione si programmano le 4 sessioni giornaliere, per i 7 giorni della settimana. È possibile modificarli in qualsiasi momento.

Qui ci sono tutte le sessioni disponibili :

- Tiro
- Passaggio
- Testa
- Sprint
- Jogging
- Partita a tema
- Tattica
- Contrasto

- GK - Riflessi
- GK - Presa
- GK - Parata
- GK - Rilancio
- GK - Gioco al piede

- Riposo

Ogni sessione permette al giocatore di lavorare su 2 skills. Per avere tutte le informazioni su ogni sessione è sufficiente cliccare sul pulsante blu "i".



In fondo a ogni colonna c'è la forma fisica che il giorno di lavoro toglierà a ogni giocatore. Fai attenzione a non stancare troppo i tuoi giocatori il giorno delle partite ufficiali!

Il rapporto

Un report giornaliero, dopo ogni sessione (AM1,AM2,PM1,PM2) viene aggiornato, il che significa che dopo PM2 il report è completo per il giorno in questione. È in questo rapporto che puoi anche assegnare le tue pianificazioni ai tuoi giocatori.

Monday PM 1 Prossimo aggiornamento del rapporto 00h 13m 03s

Tutto [Export CSV](#)

ma	Evo	Tes	Ant	Vel	Vel	Res	Pos	Int	Cre	Sma	Con	Pas	Con	Pre	Tiro	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

Puoi vedere per ogni tuo giocatore i punti guadagnati e quelli persi in ogni abilità. Un elenco a discesa ti permette di cambiare la pianificazione di un giocatore molto rapidamente. Una freccia colorata indica l'evoluzione del livello generale del giocatore.

Puoi anche osservare l'evoluzione di un giocatore sulla sua pagina nella scheda "Allenamento".



La barra blu è il livello del giocatore prima della sessione. Rosso significa un abbassamento del livello. Verde significa un guadagno di livello.

TRASFERIMENTI E PRESTITI

La ricerca

Questa pagina consente di cercare l'intero database di gioco, è possibile cercare giocatori, club o manager. Ogni volta che è possibile utilizzare molti filtri per affinare la ricerca.

Diversi elenchi di ricerca sono predefiniti, eccoli :

- Elenco dei trasferimenti (giocatori disponibili per un trasferimento secondo il loro manager)
- Elenco dei prestiti (giocatori disponibili per un prestito secondo il loro manager)
- Giocatore libero (giocatori senza contratto e senza club)
- U17 (giocatori di età inferiore a 17 anni senza contratto professionistico)
- Club / Manager

La short-list (Mia selezione)

Su ogni giocatore del gioco che consulti hai la possibilità di selezionarlo.

Così trovi tutti i tuoi giocatori selezionati nella tua lista "**Mia selezione**".

Questa lista è molto utile per seguire i vostri potenziali futuri reclute, perché non solo sarete in grado di classificarli in ordine di preferenza, filtrarli come desiderato, ma riceverete un messaggio ogni volta che un altro manager farà un'offerta su di loro.

Le mie offerte in corso

Ogni volta che ricevi offerte di bonifici o prestiti, è qui che devi accettare, negoziare o rifiutare.

Una notifica nel menu indica quando c'è qualcosa di nuovo.

Attenzione tutte le offerte o negoziazioni senza risposta per 3 giorni vengono automaticamente annullate. Così si ha un massimo di 3 giorni per rispondere.

Compra e vendi giocatori

Ci sono due periodi di mercato per ogni stagione, il mercato pre-campionato e il mercato di metà stagione (fine delle partite delle prime partite). Le date sono indicate nella pagina "regole" di ogni competizione.

Le trattative e i trasferimenti possono avvenire durante tutta la stagione, ma i giocatori cambiano club solo durante un periodo di mercato.

Ad ogni trasferimento concluso, conoscerete la data di arrivo del tuo nuovo giocatore.

Un'eccezione si ha il diritto di 1 giocatore di jolly che può arrivare prima della prima partita di ritorno solo.

Se si ingaggia un giocatore junior (sotto i 17 anni) che arriverà al tuo centro di allenamento il giorno dopo la firma del contratto, non c'è periodo di mercato per i giocatori U17.

Prestiti e metti in prestito i giocatori

Quando posso chiedere un prestito per un giocatore?

Solo nella prima parte della stagione.

Dopo il mercato di media stagione non è più possibile concludere un prestito.

Il prestito è sempre per tutta la stagione, il salario deve essere pagato se si riceve il giocatore.

Fai attenzione quando presti i tuoi giocatori. Il manager che riceve i tuoi giocatori deve essere coscienzioso perché lui stesso gestirà l'allenamento di questi giocatori.

La regola

- Avete la possibilità di ricevere un massimo di 3 prestiti, questa regola è valida per tutti i club.
- È possibile prestare tutti i giocatori che si desidera.
- Se un club diventa inattivo (senza manager) allora i tuoi giocatori in prestito tornano automaticamente alla tua squadra.
- I prestiti possono essere concessi solo durante le partite della prima parte della stagione.

Prezzo di riserva

Puoi scegliere un prezzo di riserva per ogni giocatore del tuo club, è il prezzo a partire dal quale desideri essere informato di un'offerta. Tutte le offerte inferiori al prezzo di riserva selezionato saranno automaticamente rifiutate senza il tuo intervento. Il prezzo di riserva non viene visualizzato nel gioco, solo tu hai queste informazioni.

Clausola di rilascio

Puoi scegliere una clausola di rilascio per ogni giocatore del tuo club. Questo è l'importo che i tuoi avversari devono pagare per comprare il giocatore automaticamente, fai attenzione se l'importo è pagato non puoi opporsi al trasferimento. La clausola di rilascio, se esiste, viene visualizzata sulla pagina del giocatore e tutti i manager hanno le informazioni.

Consiglio

Con la ricerca giocatori è possibile filtrare i giocatori per visualizzare solo quelli con una clausola di rilascio. Così si ha la possibilità con questo mezzo di acquistare i giocatori il cui manager stima di essere in grado di parte da un certo prezzo.

INFERMERIA

Infermeria

L'infermeria ti permette di trattare i tuoi giocatori quando sono feriti e quindi di ridurre i tempi di inattività.

Ci sono 3 livelli di infermeria, livello 1 non può trattare tutte le lesioni, mentre il livello 3 può.

Il costo del trattamento di un giocatore varia a seconda della natura dell'infortunio e del medico che lo cura.

Per aumentare un livello di infermeria vi costerà **5 M €** poi ogni stagione **500 000 €** per ogni livello costruito.

Integratori energetici

Ci sono 3 tipi di integratori energetici nel gioco :

- il "100% fresh"
- il "Enduronator"
- lo "Speedazer"

Puoi dare a ciascuno dei tuoi giocatori questi integratori per aumentare alcune skills ma fai attenzione che aggiungano un rischio di infortunio!

- "100% Fresh" aggiunge **5 forma fisica** ma aumenta il rischio di infortunio di **5%** il giorno della presa.
- "Enduronator" aggiunge **5 resistenza points** ma aumenta il rischio di infortunio di **15%** il giorno della presa.
- "Speedazer" aggiunge **5 velocità points** ma aumenta il rischio di infortunio di **15%** il giorno della presa.

STADIO

Le tribune

8 tribune possono comporre uno stadio, ognuna con 10 livelli. È possibile svilupparli tutti come si desidera.

Attenzione durante la durata dei lavori tutti gli tribune interessati non saranno disponibili per i tifosi, il che significa che se si decide di costruire tutti gli tribune allo stesso tempo allora il tuo stadio non sarà in grado di ospitare alcun spettatore, pensateci.

Più grande è il tuo stadio, più costosa sarà la manutenzione per la stagione.

A seconda del campionato in cui si trova la tua squadra, della tua posizione nel campionato, della competizione, del livello di importanza del gioco, puoi aspettarti un numero più o meno importante di tifosi.

Edifici supplementari

È possibile personalizzare i dintorni del vostro stadio costruendo nuove strade, una foresta, un lago, una spiaggia, parcheggi,... Qui puoi anche posizionare la tua infermeria. Per il momento questi elementi hanno solo una funzione decorativa.

Biglietteria

Al momento il prezzo del biglietto è fissato per tutti i club e tutte le partite ufficiali, è di 40 €.

MODI DI PARTITE

Ci sono 2 modi di gioco su Hourra, il modo "**Amichevole**" e il modo "**Ufficiale**".

Modo amichevole

Questo modo non produce alcun ricavo per la biglietteria.

È possibile effettuare il numero di "**partita rapida**" che vuoi in un giorno e programmare 3 giochi agli orari desiderati.

I giocatori giocano sempre a questi partite al 100% di **forma fisica**.

Anche i giocatori feriti o sospesi possono giocare.

Tornei, U17 giochi (sfida U17) sono tutti giocati in modo amichevole.

L'obiettivo di una partita amichevole è quello di testare la tua tattica con i giocatori in condizioni ottimali.

Modo ufficiale

Questo modo è utilizzato in tutte le competizioni ufficiali.

Le partite ufficiali riportano la biglietteria con una particolarità per la Coppa nazionale, la biglietteria è condivisa 50/50 per tutte le partite.

I giocatori giocano con % del loro **forma fisica**.

I giocatori feriti e sospesi non possono giocare.

TWITTER

Sulla destra della finestra di gioco c'è un elenco di twitter, se avete un account per il tuo club e volete partecipare basta inviare un messaggio alla FIHF per farvelo sapere, ricordateti di salvare l'indirizzo del tuo account nelle tue impostazioni.

