

Come cominciare

Campionati

Tactical Football league

Tactical Football cups

Competizioni amichevoli

Club Rating

Valutazione di Forza (Strength Rating)

Valutazione Tattica (Tactical Rating)

Valutazione Combinata (Combined Rating)

Lineup Editor

Ordini condizionali

Editor Ordini Condizionali

Denominazioni

Panoramica

Skill dei portieri

Reflexes (RE) - Riflessi

Goalkeeper Positioning (GP) - Posizionamento

Interceptions (IN) - Uscite

Control (CT) - Controllo

Organisation (OR) - Organizzazione

Constitution (OR) - Costituzione

Skill dei giocatori di movimento

Scoring (SC) - Tiro

Offensive Position (OP) - Posizione Offensiva

Ball Control (BC) - Controllo palla

Passing (PA) - Passaggi

Aerial (AE) - Gioco aereo

Constitution (CO) - Costituzione

Tackling (TA) - Contrasto

Defensive Positioning (DP) - Posizionamento Difensivo

Left or Right footed - Giocatore che predilige il piede sinistro o destro

Player Positions - Ruoli dei Giocatori

Attackers - Attaccanti

Midfielders - Centrocampisti

Backs

Difensori Centrali (Center-backs)

Correzioni a centrocampo - Midfielders Adjustments

Prevedibilità - Predictability

Allenamento e invecchiamento (Training and Ageing)

Forma (Playing Form)

Fitness

Esperienza

Esperienza

Esperienza di squadra

Scouting

Scouting pool di squadra

Giocatore scoutato

Panoramica

Struttura della partita (Structure of the Match)

Creazione delle Opportunita' (Opportunity Creation)

Valutazione della Sfida/Duello (Challenge Evaluation)

Tiro in Porta (Goal Attempt)

Posizionamento del Portiere

Parata

Underperforming del Portiere

Tiri da Lontano (Longshots)

Assistenza dei Giocatori (Supporting Skills Assistance)

Assistenza nei Passaggi (Pass Assistance)

Palle Alte (Aerial Balls)

Contropiede/Ripartenze (Counter Attacks)

Isolamento e Marcatura (Penalty Box Isolation and Marking)

Falli di Gioco (Fouls)

Infortunati (Injuries)

Rigori

Calci d'angolo (Corners)

Punizioni (Freekick)

Giocatori nei calci da fermo (Players in Set Pieces)

Editor dei Calci da fermo (Set Piece Editor)

Ordini ai Giocatori - Panoramica

Ordini per gli Attaccanti - (Player Orders for Forwards)

Palla Alta - (Demand High)

Palla Bassa - (Demand Low)

Imprevedibilita' - (Feint)

Tiro Potente - (Power Shot)

Pallonetto - (Lob)

Ordini per i Centrocampisti - (Player Orders for Midfielders)

Cross - (Cross)

Passaggio Filtrante - (Through Ball)

Cerca il Centravanti - (Target Striker)

Passaggio Corto - (Short Pass)

Tiro da Lontano - (Long Shot)

Gioca Largo - (Play Wide)

Gioca al Centro - (Play Central)

Ordini per i Difensori - (Player Orders for Defenders)

[Palla Alta - \(High Balls\)](#)

[Palla Bassa - \(Low Balls\)](#)

[Movimenti dei Giocatori - \(Player Movement\)](#)

[Lista o Mercato dei Trasferimenti - \(Transfer List\)](#)

[Vendita dei Giocatori - \(Selling Players\)](#)

[Acquisto dei Giocatori - \(Buying Players\)](#)

[Offerte - \(Offers\)](#)

Panoramica di gioco

Tactical football è un gioco online multiplayer dove gestisci la tua squadra di calcio. Come manager, sceglierai i giocatori da schierare in campo, creare tattiche cambiando formazioni, giocatori e ordini individuali. Dovrai anche completare la tua squadra comprando giocatori dal mercato o investendo nel tuo futuro scoutando giovani calciatori. Dovrati tirare fuori il meglio dai tuoi giocatori settando l'allenamento specifico per ogni atleta e monitorando la loro forma incoraggiandoli o stabilizzandoli per ottenere il meglio da ognuno di loro.

Le decisioni che prendi possono influenzare migliaia (si spera) di altri manager e combatterai contro di loro per diventare qualcuno. Che vinca il migliore!

Giocare è facile. Usi il tuo browser per loggarti e dare ordini alla tua squadra ed avere accesso a tutte le informazioni necessarie per prendere le tue decisioni. Tra queste, ad esempio, puoi decidere quali giocatori o tattiche usare per la tua prossima partita e quali skill ogni tuo giocatore deve allenare. E' possibile usare la lista trasferimenti e trovare nuovi giovani giocatori con i tuoi scout.

Il gioco è sempre on-line e potrai sempre avere accesso ai nostri server. Puoi sempre loggarti e vedere cosa è successo o cosa stà per accadere. Puoi settare la tua formazione di default, l'allenamento a lungo termine e il piano per il tuo team giovanile, sul mercato il "massimo offerente" non è visibile, in questo modo tutti hanno le stesse possibilità di comprare un giocatore.

Se investi più tempo e passione nel gioco ne vedrai i risultati con la tua squadra, e sarà molto più divertente per te e per i tuoi avversari. La comunità stà crescendo. I forum sono attivi con discussioni per continuare a migliorare il gioco.

Tactical Football è sviluppato attivamente da un team che lavora giornalmente sul gioco e lavora fianco a fianco con i managers per farlo crescere fino al suo potenziale.

Più scavi a fondo nel tuo club e più troverai la flessibilità del tuo team attraverso i giocatori, le tattiche, formazioni e strategie. I tuoi giocatori possono eccellere in una posizione ma essere utili in molte, capirai subito che nessun giocatore da solo può bastare. Non ci sono vittorie sicure, la tua bravura tattica può aiutarti a fermare anche la squadra più forte.

Come cominciare

Semplicemente registrati e ti sarà affidata una squadra. Potrai giocare solo amichevoli finchè non sarai inserito in un campionato, solitamente passeranno uno o due giorni. Per entrare mettiti in "waitlist" (lista d'attesa) che puoi trovare nel Menù competizione.

Campionati

Ci sono 3 tipi di competizioni in Tactical Football:

- **Tactical Football league**

Queste sono le competizioni principali per i club e la loro principale fonte di guadagno. I campionati sono organizzati in "Associations" (Associazioni), ogni associazione contiene una Premiership, 2 1st Division, 4 2nd Division e 8 3rd Division.

Ogni Divisione contiene 12 squadre che si sfideranno due volte durante un campionato, in casa e fuori. Le partite di campionato si giocano il Mercoledì e la Domenica.

La squadra migliore di ogni Division viene promossa alla fine della stagione e le due peggiori retrocesse. In aggiunta la seconda e la terza in classifica giocheranno una partita di play-off contro le squadre classificate ai posti 7,8,9,10 della divisione superiore. Per mantenere un equilibrio di forza tra le varie divisioni e associazioni le retrocessioni e i play-off sono fatti in modo che i team più forti delle divisioni superiori vengono accoppiati con i team più deboli delle divisioni inferiori.

I 3 top team delle varie associazioni si sfideranno alla fine del campionato per determinare la migliore squadra della stagione. Non sono previste retrocessioni nella Division 3.

Tutte le informazioni relative alle singole Division possono essere visualizzate selezionando "Competition" dal menù in alto e successivamente "Details" dal menù a sinistra.

- **Tactical Football cups**

La "International Cup" è una coppa ad eliminazione diretta che coinvolge tutti i club delle associazioni ed è la seconda fonte di guadagno per i club. Le squadre eliminate al primo turno di coppa sono inseriti nella "Shadow Cup". I match di coppa vengono giocati il Sabato.

La "International Cup" paga sostanzialmente più della "Shadow Cup".

- **Competizioni amichevoli**

Dalla Stagione 2 è possibile, per gli utenti VIP, creare delle competizioni personali. Le competizioni possono avere vari criteri di ingresso come: nazionalità, rating, età dei giocatori o possono essere ad invito.

Giocare queste competizioni costa 1 giorno VIP a partita e può anche comportare una donazione di giorni VIP per il montepremi se deciso dall'organizzatore.

Club Rating

Ogni club in Tactical football ha tre criteri di valutazione per determinare la sua competitività. Le valutazioni cambiano solo per i match che generano guadagno. Questo significa che solo le partite di Campionato, International Cup e Shadow Cup influenzano il rating, amichevoli e random match non lo fanno.

- **Valutazione di Forza (Strength Rating)**

Questa è una misura della forza dei giocatori della squadra. Una squadra ha bisogno anche di profondità (una rosa di giocatori adeguata), per questo vengono presi in considerazione 18 giocatori invece che 11 per calcolare la sua forza. La valutazione è calcolata come media dei:

- I migliori 2 GK
- I migliori 4 CB
- I migliori 8 Centrocampisti
- I migliori 4 Attaccanti

se una squadra non ha abbastanza giocatori allora viene considerato un giocatore con media "good" di 50 per i giocatori mancanti.

- **Valutazione Tattica (Tactical Rating)**

Questa è una misura di quanto bene i giocatori giocano rispetto alle loro aspettative. Può essere visto come quanto bene i giocatori lavorano insieme come squadra o quanto bene il manager utilizza i giocatori in campo. La valutazione tattica è una media mobile a 10 partite, per ogni partita giocata il cambiamento è:

- Vinci: Valutazione di forza del club avversario meno valutazione di forza del tuo club, con una aggiunta minima di +2
- Perdi: Valutazione di forza del club avversario meno valutazione di forza del tuo club, con una aggiunta minima di -2
- Pareggio: zero, a meno che non ci siano almeno 10 punti di differenza tra le valutazioni di forza delle squadre, nel caso la modifica è: $(\text{valutazione di forza dell'avversario} - \text{valutazione di forza tua})/4$

- **Valutazione Combinata (Combined Rating)**

E' la combinazione delle due valutazioni precedenti, è la media delle due.

Lineup Editor

L'editor di formazione serve a definire quali giocatori del tuo club giocheranno, e in quale posizione, in una partita. Anche gli ordini condizionali, gli ordini individuali e gli ordini dei calci da fermo.

È possibile impostare una formazione di default o di una per una particolare partita. Se non si imposta una formazione per una partita verrà utilizzata la tua formazione di default. Se non si dispone di formazione di default allora verrà usata l'ultima formazione impostata. Se nessuna di queste esiste il tuo assistente farà una formazione al tuo posto, ma sicuramente non può essere la migliore possibile. Se la formazione non è valida, allora il tuo assistente tenterà di correggerla, se non può, per qualche motivo, allora si perderà la partita a tavolino.

Gli ordini condizionali non sono disponibili sulla formazione di default.

Per accedere alla formazione puoi fare clic sul collegamento "line-up di default" nella pagina Club, o andare alla pagina Fixtures e fare clic sul pulsante Lineup accanto alla partita che si desidera preparare.

- Per accedere alla tua pagina Club fai clic sul link "My Team" (**nome della squadra**) nella barra di navigazione.
- Per accedere alla pagina degli incontri fai clic sul collegamento Fixtures nella pagina del Club.

Una volta entrato nella pagina dell'editor trascina i giocatori dalla lista in basso al campo. Le azioni possibili nell'editor sono:

- Trascina i giocatori dalla lista in basso al campo (trascina il testo del nome del giocatore)
- sposta giocatori tra le posizioni sul campo (trascina il testo del nome del giocatore)
- sposta un giocatore fuori dal campo per rimuoverlo dalla formazione
- spostare un giocatore in una posizione già occupata farà rimuovere il vecchio giocatore e posizionare il nuovo
- i pulsanti in alto permettono di raggiungere l'editor degli ordini condizionali, dei calci da fermo o rimuovere tutti i giocatori dal campo
- **The buttons below the pitch determine what players are shown in the roster list beneath the pitch .(?)**

Ordini condizionali

Puoi impostare ordini per la tua squadra che scatteranno quando le condizioni saranno verificate. Questo è il modo migliore per simulare l'interazione di un allenatore in un gioco online senza costringerlo a stare al computer durante la partita. Quando una condizione è verificata, saranno eseguiti gli ordini specificati. L'ordine non sarà annullato quando la condizione non è più verificata, per fare questo è necessario prevedere un altro ordine.

Condizioni che possono essere specificate:

- se non pareggio
- se / se non vinco di x goal
- se / se non perdo di x goal
- se minuto > x
- se minuto < x
- se la partita è all'intervallo
- se "un nostro giocatore" / "giocatore avversario" è in campo giocando ovunque
- se "un nostro giocatore" / "giocatore avversario" non è in campo
- se "un nostro giocatore" / "giocatore avversario" gioca in posizione x

Gli ordini che possono essere specificati:

- Spostare un giocatore già in campo da una posizione all'altra
- Sostituire un giocatore per un altro
- Cambia l'avversario da isolare o marcare
- Modificare gli ordini di un giocatore
- Modificare i giocatori coinvolti nei calci piazzati
- Cambiare i giocatori coinvolti nelle fasi di gioco di calci da fermo ?????
- **Cambiare giocatori che battono i calci da fermo ????? che ne pensi così' ?????**

Si possono impostare una qualsiasi quantità di ordini in una condizione (o un gruppo di condizioni). Se si imposta più di un ordine, tutti gli ordini verranno attivati insieme e se portano ad una formazione errata non verranno eseguiti (nessuno di quelli impostati).

Ogni squadra può effettuare tre sostituzioni di giocatori di movimento e due sostituzioni di portiere. E' diverso dal calcio reale, ma crediamo che il gioco beneficerà delle sostituzioni in più dei portieri. I giocatori verranno sostituiti in base agli ordini condizionali settati dal manager. Un giocatore può entrare in campo solo se è presente in panchina dall'inizio della partita.

Quando una condizione è verificata dal verificarsi di un'altra condizione, impiega dai 3 ai 6 minuti per essere eseguita. Per esempio se il giocatore avversario "player A" entra in campo a causa di un ordine e tu hai un ordine che fa entrare un tuo giocatore se il "player A" avversario è in campo... bè passeranno dai 3 ai 6 minuti prima che il tuo ordine sia eseguito.

Editor Ordini Condizionali

L'editor per ordini condizionali è usato per settare i tuoi ordini e può essere raggiunto tramite il tasto "Conditional Order" dell'editor di formazione.

E' possibile impostare un numero qualsiasi di ordini condizionali. Ogni ordine condizionale contiene uno o più Ordini e uno o più Gruppi di Condition. Ciascun gruppo Condizione contiene uno o più condizioni.

Gli Ordini in un ordine condizionale vengono eseguiti quando uno qualsiasi dei gruppi condizione diventa verificato. Un Gruppo Condizionale diventa attivo quando tutte le condizioni del gruppo diventano vere o false a seconda dell'impostazione del "trigger when all" selezionato. Di default l'ordine viene attivato quando tutte le condizioni risultano "vere".

Questo permette ai manager di impostare delle condizioni di AND oppure di OR per specificare quando un ordine deve essere attivato. Prendiamo questo esempio, abbiamo un CO(Conditional order) formato da due gruppi di condizione e un ordine:

- Condition Group 1
 - minute > 30
 - leading by 1 goal
- Condition Group 2
 - minute > 35
 - trailing by 1 goals
- Order substitute player Fred Flinstone for Barney Rubble

In questo caso Barney Rubble entra in campo al posto di Fred Flinstone se:

- Stai vincendo di un goal e sono passati 30 minuti di gioco,
 - oppure
- stai perdendo di 1 goal e sono passati 35 minuti.

Usare gli ordini condizionali:

- Per aggiungere un nuovo ordine condizionale clicca su 'Add Condition Order'
- Per aggiungere un nuovo ordine all'interno di un ordine condizionale fare clic su 'Add Order'
- Per aggiungere un nuovo gruppo condizionale all'interno di un ordine condizionale clicca 'Add Condition Group'
- Per aggiungere un nuovo condizionale all'interno di un gruppo condizione: 'Add Condition'

Le Condizioni e gli ordini sono impostati utilizzando i vari menu a discesa nella condizione e gli ordini che vengono visualizzati nell'editor.

Lo sfondo di un Ordine condizionale viene visualizzato come rosso o verde.

- verde significa che l'ordine è stato salvato correttamente e può essere modificato tramite il tasto "edit"

- rosso significa che l'ordine non è stato salvato e non verrà eseguito durante la partita, clicca "save" per attivarlo e usarlo.

Denominazioni

Invece di usare numeri per ogni cosa di solito si preferisce sostituirli con denominazioni per dare una migliore sensazione di quanto è buono un giocatore, di farsi una idea riguardo le sfide uno contro uno nelle varie parti del campo, o dove sia necessario usare un numero (non sarebbe meglio denominazione???) per indicare un valore di gioco.

I numeri sono presenti dove sono necessari maggiori dettagli, quando vedi le skill di un tuo giocatore per esempio. A volte le denominazioni sono accompagnate da un + o un - per indicare se sono più vicine alla parte bassa del range o a quella alta. Ogni denominazione è associata anche ad un colore per avere un dettaglio visivo migliore, la lista è:

Nome	Abbreviato	Min	Max
legendary		120	
unbelievable		110	119
masterful		100	109
awesome	awe	90	100
brilliant	bri	80	89
superb	sup	70	79
excellent	exe	60	69
good	good	50	59
decent	dec	40	49
weak	weak	30	39
poor	poor	15	29
awful	awf	0	14
dreadful			-1

Giocatori

Panoramica

Lo strumento più importante che hai come manager sono i tuoi giocatori. Questi giocatori virtuali entrano in campo ogni settimana per raggiungere il successo e probabilmente per una busta paga migliore. I giocatori hanno attributi chiamati "skill", i valori delle skill comparati a quelli dei tuoi avversari determinano le loro performance sul campo e il risultato di una partita.

In Tactical Football ci sono due tipi di giocatori, Portieri e giocatori di movimento. I giocatori di movimento hanno 8 skill mentre i portieri ne hanno 6. Il range di queste skill varia da 0 a 100 ed hanno il "livello attuale" o "corrente" e il "potenziale". Il livello attuale è il valore usabile o "corrente" durante le partite dal giocatore, il potenziale è una misura del suo talento. La skill va dall'attuale (corrente) al potenziale con l'allenamento e l'allenamento può anche aumentare il potenziale di un giocatore. I giocatori di movimento hanno anche il piede preferito (L - left -sinistro; R - right - destro).

Tutti i giocatori hanno abilità e una misura di quanto siano efficaci ad usarla.

Con il passare del tempo i giocatori evolvono. Possono guadagnare esperienza giocando partite, aumentare la loro skill con l'allenamento o diminuirla diventando più anziani. Ogni giocatore ha anche uno stato di forma che cambia giornalmente. Pianificare l'evoluzione dei giocatori e pianificare il modo di utilizzarli al meglio per il successo del club è una vera sfida.

Solo il manager che possiede il giocatore può vedere le sue skill. Per tutti gli altri, l'abilità viene mostrata solo come un range di 10 punti. Questo offre agli avversari una forte indicazione di quanto è forte un giocatore ma senza rivelarne le sue esatte skill, mantenendo il gioco interessante.

I portieri possono giocare solo in porta ma i giocatori di movimento possono coprire tutti i ruoli sul campo (eccetto la posizione di un portiere). Ovviamente saranno più efficaci quando giocheranno in una posizione che utilizza al meglio le loro skill.

Skill dei portieri

- **Reflexes (RE) - Riflessi**

Il portiere userà i suoi riflessi come metodo primario di fermare i tiri degli attaccanti avversari. Questa abilità, insieme a diverse penalità e bonus, è paragonato alla abilità SC del tiratore per determinare se il tiro viene parato. Le penalità e i bonus includono: la sfida di posizionamento tra il portiere e l'attaccante, il duello di posizionamento del tiratore con il difensore (CB), il fatto che un tiratore sia solo davanti al portiere, che il colpitore di testa non sia marcato adeguatamente dal difensore avversario. Per i tiri da lontano (Longshot) la skill viene combinata (facendone la media) con la skill IN (Interceptions - Uscite).

- **Goalkeeper Positioning (GP) - Posizionamento**

Con un misto di abilità nell'anticipare e nel chiudere gli angoli di tiro agli attaccanti, il portiere può rendere un tentativo di parata molto più semplice.

La qualità della ricezione del tiratore (BC), confrontata con l'abilità in posizionamento del portiere, influenzerà la possibilità per quest'ultimo di trovarsi in posizione. Inoltre, un portiere fuori posizione avrà più difficoltà nel controllare il pallone.

- Quando il portiere affronta un passaggio alto in area o un tiro dalla distanza questa skill è combinata (facendone la media) con la skill uscite (IN);
- Quando il portiere affronta un pallonetto (Lob), viene usata la skill IN (uscite) invece che quella GP per la lotta di posizionamento

- **Interceptions (IN) - Uscite**

Usata per intercettare i cross alti o chiudere in uscita gli attaccanti liberi. Avere un valore molto basso in questa skill può portare a subire tiri con angoli di tiro buoni o molto buoni, in quanto i centrocampisti possono crossare in area più vicino alla porta senza temere l'uscita del portiere. Un portiere che affronta un cross in area e che ha un valore di IN inferiore ai due terzi del valore della skill PA del giocatore che effettua il passaggio, corre il rischio di lasciare un buon angolo (+7 SC) al ricevente, se invece IN è inferiore della metà della PA c'è il rischio di lasciare un angolo molto buono al ricevente (+14 SC). Quando intercetta i passaggi alti, la skill IN del portiere +10% è confrontata alla qualità del passaggio.

- **Control (CT) - Controllo**

E' usato nei tiri e nei colpi di testa per trattenere il pallone nella parata, e anche durante le uscite (IN). La abilità nel CT determina la capacità che ha il portiere di trattenere la palla, piu' basso e' il livello di CT e piu' il portiere respingera' il pallone o lo mandera' in corner invece di bloccarlo. Un portiere con basso CT puo' far si che la palla gli scappi dalle mani e termini in rete, mentre un portiere con alto CT puo' salvare con la punta delle dita una palla che altrimenti

finirebbe in gol. Un portiere con CT superiore a 50 da allo stesso una ulteriore chance di salvare un tiro che altrimenti finirebbe in rete. Un portiere che e' fuori posizione durante la parata avra' piu' difficolta' a controllare il pallone.

- **Organisation (OR) - Organizzazione**

Questa abilità è usata per difendersi dai passaggi che arrivano in area di rigore e durante i corners e i calci piazzati. La "pass defense" (la capacità di "sporcare" un passaggio verso l'area) usata per calcolare l'assistenza in area è calcolata a partire dalla skill OR del portiere. Se il passaggio che arriva in area è un passaggio alto, la skill OR del portiere viene combinata prima con la skill IN e poi viene calcolata l'assistenza.

Il valore del passaggio in area utilizzato per il calcolo dell'assistenza e' calcolato a partire dal (o si contrappone al) valore dell'OR del portiere, se il valore del passaggio e' migliore, allora la skill OR si combina con la skill IN per il calcolo dell'assistenza in area (per i difensori).

un po' confuso come concetto, a me e' chiaro perche' arrivo da fk pero' riconosco che e' strana la cosa.... e' ormai mezzanotte e sono fuso....

Giuseppe: si effettivamente è un pò confusionaria la spiegazione, come vedi la mia? accettata e approvata.....

- **Constitution (OR) - Costituzione**

La CO e il fitness sono ugualmente importanti per il portiere così come per gli altri giocatori del campo. Il portiere non si stanca durante la partita nello stesso modo di come si stancano gli altri giocatori. Comunque ogni volta che il portiere fa' una parata si stanca giusto un po', e un portiere con poca CO si stanchera' prima di un portiere con una buona CO. Gli effetti del risultato di questa situazione sono descritti nella sezione "Goal attempt".

Gli effetti della perdita di CO dovuta al fatto di giocare molte partite consecutivamente sono descritti nella sezione "fitness".

Skill dei giocatori di movimento

- **Scoring (SC) - Tiro**

E' una combinazione di potenza, precisione, giusta attitudine mentale ed anche l'abilità di essere nel posto giusto al momento giusto. Quando il giocatore effettua un tiro questa skill, combinata con varie penalità e bonus, è comparata alla skill RE del portiere per determinare se il tiro è stato parato. Un giocatore che non è un gran colpitore di testa porterà sempre la palla a terra prima di tirare. Un giocatore che invece ha SC e AE equiparabili e che riceve una palla alta di tanto in tantò proverà dei tiri al volo, questi sono più difficili da parare per il portiere.

- **Offensive Position (OP) - Posizione Offensiva**

La combinazione di velocità e abilità tattica nell'anticipare è fondamentale per il gioco offensivo. I giocatori in grado di liberarsi dalle marcature non sono soggetti ai tackle e ai blocchi e possono ritrovarsi in un'ottima posizione per segnare.

In area un ricevitore che vince la sfida di posizionamento nettamente (clear margin) è ritenuto totalmente libero e affronta il portiere uno contro uno.

- **Ball Controll (BC) - Controllo palla**

L'abilità nel ricevere il pallone, mantenerne il controllo e superare gli avversari in dribbling. Senza un buon controllo il giocatore rischia di perdere la sfera in favore di un avversario adeguatamente abile nel tackle. Dallo stesso controllo potrebbe inoltre dipendere la buona riuscita delle azioni successive come un passaggio o un tiro in porta.

- **Passing (PA) - Passaggi**

È la combinazione tra la capacità di procurarsi l'occasione per effettuare un gran passaggio e la tecnica necessaria per eseguirlo. Un ottimo passaggio mette l'attaccante in condizioni migliori per evitare i difensori e controllare il pallone. Al contrario uno maldestro concede alla difesa avversaria tempo per intercettare il destinatario e sottrargli la palla.

Passaggi contribuisce anche al livello di assistenza a centrocampo e alle opportunità create tramite il dominio a centrocampo (midfield domination).

Passaggi è inoltre fondamentale per l'utilizzo a centrocampo delle altre abilità. Leggi Limiti delle abilità a centrocampo per ulteriori informazioni.

- **Aerial (AE) - Gioco aereo**

Indica l'abilità di un giocatore nel saltare, nel tempismo del salto, nella forza per mantenere la posizione in aria e così via. Quando il pallone è in aria le abilità come Passaggi, Controllo Palla, Tackle e Tiri lavorano in combinazione con il Gioco Aereo.

- **Constitution (CO) - Costituzione**

La costituzione generale, la salute e la forma fisica di un giocatore sono fattori importanti per varie ragioni. Un livello alto di costituzione significherà meno fatica durante una partita e più resistenza agli infortuni.

Un giocatore con poca Costituzione sarà meno efficace sul finire delle frazioni di gioco. Nel report del match questo viene indicato con “pretty tired” (effettivo all’80%) e “very tired” (effettivo al 70%). Giocare consuma molta energia e un giocatore ha bisogno di riposo di tanto in tanto per recuperare. Un giocatore con alta CO verrà colpito molto meno dalla fatica e sarà efficace anche giocando più tempo.

I WB (i tornanti) inoltre creano occasioni extra con la loro CO mentre i terzini con alta CO ridurranno la possibilità degli avversari di vincere nettamente la sfida (avere clear margin).

- **Tackling (TA) - Contrasto**

Indica l’abilità del giocatore di effettuare dei TA difensivi (contrasti) per sottrarre la palla all’avversario, e’ una combinazione di varie skill, forza e di una certa dose di decisione e coraggio. TA e’ il principale attributo quando si effettua un contrasto e si confronta con l’abilità BC del giocatore avversario. Questa abilità funziona al meglio quando si combina con una buona DP (defensive positioning). Un ottimo TA, se vinto con ampio margine unito a una buona DP puo’ fermare un attacco avversario e dare luogo a un pericoloso contropiede (counterattack).

- **Defensive Positioning (DP) - Posizionamento Difensivo**

E’ una combinazione di velocità e anticipo mentale che e’ fondamentale nell’azione di difesa, usata specialmente dai difensori centrali (CB). Si confronta con la OP della punta avversaria per determinare se il difensore e’ abbastanza vicino per effettuare un TA. Questa abilità funziona al meglio quando e’ combinata a una buona abilità di TA.

- **Left or Right footed - Giocatore che predilige il piede sinistro o destro**

Un giocatore mancino che gioca in una posizione a destra del campo di gioco o un giocatore destro che gioca in una posizione a sinistra del campo di gioco, riceve un malus del 10% a tutti i valori delle sue skill eccetto per la CO.

Invece un giocatore destro riceve un bonus del 10% (immagino sia in PA nel manuale non lo dice) quando batte i corners dalla sinistra così’ come un giocatore mancino riceve il bonus sempre del 10% quando batte i corners dalla destra.

Player Positions - Ruoli dei Giocatori

Attackers - Attaccanti

Gli attaccanti cercano di segnare dei goal tirando in porta e colpendo la palla di testa, Scoring (SC) il tiro, e' l'abilita' principale che serve a una punta. Comunque prima che un attaccante riesca a tirare in porta, deve ricevere la palla e vincere il duello di posizionamento con i difensori avversari. Per fare tutto questo ha bisogno di avere buoni valori in posizionamento offensivo (OP), controllo di palla (BC) e se la palla e' nell'aria anche un buon colpo di testa (AE).

Piu' l'attaccante ha valori migliori in queste skill confrontate con il posizionamento difensivo (DP) il contrasto (TA) e la capacita' di colpire di testa (AE) del difensore, maggiori saranno le possibilita' che possa effettuare un tiro in porta.

Un attaccante ha anche bisogno di una buona CO che fa' diminuire il rischio di infortuni e che gli permette di arrivare in buone condizioni alla fine della partita.

Ha anche bisogno di un valore decente in passaggi (PA) che lo aiuta a gestire la palla nei corners e nelle poche situazioni che riceve la palla a centrocampo.

Ci sono due tipi di attaccanti che si possono schierare nella formazione di partenza e sono: forward (FW) attaccante o/e striker (ST) centravanti.

- FW - Si possono schierare fino a tre punte nella formazione di partenza. Questi giocatori ricevono la palla dal centrocampo e tirano in porta dopo che si sono liberati della marcatura dei difensori avversari.
- ST - Si puo' schierare solo un centravanti nella formazione di partenza e comunque in campo non ci puo' essere piu' di un centravanti alla volta. Ha le stesse caratteristiche del FW, puo' ricevere piu' passaggi rispetto ad un FW perche' i centrocampisti possono anche ricevere l'ordine di passare la palla al centravanti (target striker).

Midfielders - Centrocampisti

Il centrocampo è dove nascono le azioni di gioco. I centrocampisti generano le "opportunity" e poi provano a superare i centrocampisti e i terzini/tornanti avversari per passare la palla agli attaccanti. I centrocampisti devono anche difendere contro le azioni avversarie. La skill principale è "passaggi" PA, questa li aiuta a creare opportunità ed ad effettuare passaggi chiave all'interno dell'area. Tuttavia devono sia attaccare che difendere è quindi necessario che abbiano buoni valori in tutte le skill. Anche "tiro" (SC) può essere utile in un centrocampista in quanto lo aiuta ad effettuare "short pass" (passaggi corti) e "Longshot" (tiri dalla distanza).

Un attaccante ha anche bisogno di una buona CO che fa' diminuire il rischio di infortuni e che gli permette di arrivare in buone condizioni alla fine della partita.

Ha anche bisogno di un valore decente in passaggi (PA) che lo aiuta a gestire la palla nei corners e nelle poche situazioni che riceve la palla a centrocampo. d'accordo con te.....

Ci sono sette possibili posizioni in campo per un centrocampista. Right Wing(RW) - Ala destra, Right Midfield(RM) - Centrocampista destro, Left Wing(LW) - Ala sinistra, Left Midfield(LM) - centrocampista sinistro, Center Midfield(CM) - centrocampista centrale, Offensive Midfield(OM) - centrocampista offensivo, Defensive Midfield(DM) - centrocampista difensivo.

Restrizioni di schieramento dei centrocampisti:

- Una formazione deve avere almeno un RW o un RM, non può averli entrambi
- Una formazione deve avere almeno un LW o un LM, non può averli entrambi
- una formazione deve avere almeno uno tra OM, CM, DM
- una formazione può avere fino a 2 OM
- una formazione può avere fino a 2 DM
- una formazione può avere fino a 3 CM
- il numero totale di OM, CM e DM non può essere maggiore di 6

Abilità, vantaggi e svantaggi delle posizioni di centrocampo:

- RM (e LM):
 - riceve palla principalmente a destra(sinistra)
 - è il principale sfidante dell'avversario che è a destra(sinistra) -> (l'LM avversario)
 - approssimativamente il 15% delle volte è attivo al centro del centrocampo
- RW (e LW), giocano esattamente come gli RM(LM) con queste aggiunte:
 - riceve mediamente il doppio dei palloni di un normale RM(LW)
 - può attivare l'ordine "cross"
 - concede agli avversari approssimativamente una opportunità extra
- CM:
 - riceve palla principalmente al centro
 - è il principale sfidante dei CM avversari
 - approssimativamente il 15% delle volte è attivo sulle fasce centrocampo
- OM, giocano esattamente come gli CM con queste aggiunte:
 - riceve mediamente il doppio dei palloni di un normale CM
 - può attivare l'ordine "ThroughBall" (passaggio filtrante)
 - concede agli avversari approssimativamente una opportunità extra
- DM, giocano esattamente come gli CM con queste aggiunte:
 - contrasta mediamente il doppio delle volte i CM avversari
 - concede agli avversari approssimativamente una opportunità extra

Backs

I terzini laterali sono dei centrocampisti difensivi laterali che usano un valore alto di costituzione (CO) per ridurre il rischio di attacchi pericolosi sulle fasce. I tornanti (wing Back) sono difensori più bilanciati che usano l'alta CO per provare a creare opportunità extra.

La skill primaria è la costituzione (CO). Hanno comunque bisogno di Passaggi (PA) per evitare che le altre skill siano limitate dal "Midfield adjustment". I terzini (LB/RB) hanno bisogno di posizione difensiva (DP), tackle (TA) e gioco aereo (AE) per ottenere buoni risultati difensivi e

posizione offensiva (OP) e controllo palla (BC) per dare supporto ai loro compagni di squadra più offensivi. i Tornanti (LWB/RWB) hanno bisogno di OP, BC e PA anche per sfruttare le opportunità extra che creano.

Ci sono quattro possibili posizioni nella formazione. Terzino destro e sinistro (RB e LB), tornante destro e sinistro (RWB e LWB).

Restrizioni:

- Una formazione deve avere almeno un RB o RWB, non può averli entrambi
- Una formazione deve avere almeno un LB o LWB, non può averli entrambi

Abilità, vantaggi e svantaggi delle posizioni dei Backs:

- RB (e LB)
 - è il principale sfidante dell'avversario che è a destra(sinistra) -> (l'LM avversario)
 - è calcolata una penalità, al centrocampista avversario che prova ad avere un margine chiaro "clear margin", che è proporzionale alla skill CO dell'RB(LB) - 45
- RWB(e LWB)
 - è il principale sfidante dell'avversario che è a destra(sinistra) -> (l'LM avversario)
 - genera opportunità per se stesso in proporzione alla sua CO - 45

Difensori Centrali (Center-backs)

I difensori centrali difendono in area contro gli attaccanti avversari e provano a fermarli prima del tiro in porta. La skill primaria dei difensori centrali è la posizione difensiva (DP) che permette loro di non far scappare gli attaccanti avversari, comunque senza un buon livello di tackle (TA) e gioco aereo (AE) difficilmente riusciranno a rubare palla nonostante siano molto vicini all'attaccante. Un buon valore di costituzione è sempre importante per evitare la stanchezza e un buon valore di Passaggi per predirre con maggior precisione palle volanti e difendere contro i corner.

Restrizioni:

- In formazione deve essere presente almeno un difensore centrale
- non possono essere presenti più di tre difensori centrali

Correzioni a centrocampo - Midfielders Adjustments

Passaggi è da considerare la skill che definisce quanto un giocatore ha conoscenza del gioco di centrocampo. Questo significa che se la skill passaggi di un giocatore è molto più bassa delle altre sue skill, questo non sarà capace di usarle completamente. Di conseguenza passaggi viene usato per “restringere” le altre skill di un centrocampista (questo non vale per gli attaccanti che ricevono opportunità a centrocampo) e assicurare un interessante ed eccitante gioco a centrocampo.

Le restrizioni imposte sulle skill dei centrocampisti:

- Il livello di posizione offensiva OP usabile è il 100% dei passaggi PA
- Il livello di controllo palla BC è il 150% dei passaggi PA
- il livello di tackle (TA) più il livello di posizione difensiva (DP) è ristretto al valore più altro tra: 250% PA oppure $1.25*PA+1.25*BC$

Solo il 20% della skill oltre questa restrizione può essere usato.

Centrocampisti estremi possono esistere sia in fase offensiva sia in fase difensiva. Tali centrocampisti tendono ad essere meno efficaci fuori la loro area di competenza. Per riflettere questo particolare quando viene calcolato il contributo dei giocatori nell'assistenza offensiva, un centrocampista non può usare più TA e DP di quanto sia il suo BC e OP.

Anche nel calcolo del “chiaro margine” (clear margin) un centrocampista non può usare più BC e OP del doppio del suo DP e TA.

Prevedibilità - Predictability

Tutti i giocatori hanno un valore di prevedibilità che è un range che va da zero a cento. Il valore di prevedibilità di un giocatore rappresenta la possibilità che il “miglior” difensore (CB) sia scelto come avversario quando il giocatore riceve palla in area di rigore. La percentuale è usata in area ed aiuta a determinare l'avversario dell'attaccante.

La percentuale di prevedibilità di un giocatore è calcolata dalle sue skill: SC, OP, BC e AE. Più è lontano il valore di skill di una delle precedenti dalla media delle stesse e più alta sarà la prevedibilità del giocatore. SC è un'eccezione. Un valore estremo di SC viene ignorato ma un valore estremamente basso di SC viene preso in considerazione; SC è comunque usato per calcolare la media di riferimento. La prevedibilità di un giocatore è mostrata nella sua scheda di dettaglio.

Quando un attaccante riceve palla in area o dribla in area, fa un tiro di dadi contro la sua prevedibilità. Se l'attaccante fallisce il lancio di dadi si troverà di fronte il migliore difensore avversario, in quest'ottica “miglior difensore” è colui il quale difenderà meglio contro le qualità dell'attaccante in azione. Se invece l'attaccante vince il suo tiro di dadi viene scelto a caso il difensore che cercherà di fermarlo (quindi è ancora possibile che venga scelto il miglior difensore).

Il “miglior difensore” può cambiare nell'arco della partita a causa della CO. Vengono prese in considerazione tutte le possibilità: Op vs Dp, BC vs TA e AE per le palle alte.

Allenamento e invecchiamento (Training and Ageing)

L'allenamento e l'invecchiamento sono i meccanismi per cui le abilità di un giocatore cambiano nel tempo. Ci sono quattro giorni della settimana in cui avvengono le sedute di allenamento e le skill possono cambiare. Al momento i giorni sono: Lunedì, Martedì, Giovedì e Venerdì.

In ogni allenamento c'è la possibilità che la skill di un giocatore aumenti o diminuisca, di quanto varia dipende dall'età del giocatore e dalla fortuna.

L'allenamento è il modo in cui le skill di un giocatore aumentano dal loro valore attuale al potenziale (o oltre). I giocatori giovani migliorano in modo più veloce rispetto agli anziani, specialmente quando hanno 21 o 22 anni. Questi possono vedere incrementate le skill fino a sei punti e raramente sono sotto l'un punto. L'efficacia dell'allenamento decresce mentre il giocatore invecchia e a 26 anni è raro vedere un aumento di skill che supera i 4 punti. Anche l'incremento minimo di skill diminuisce e può essere di un punto o meno (non è visibile ma c'è) nei giocatori più vecchi.

L'invecchiamento è il processo per cui un giocatore perde skill con il passare del tempo. Le possibilità di una diminuzione di skill sono piccole da giovani ma aumentano significativamente con il passare degli anni. L'allenamento di un giocatore produce pochi punti in eccesso rispetto al suo invecchiamento all'età di 26 anni, a 28 un giocatore dovrebbe aver raggiunto il suo picco a 28 anni. Una volta superati i 30 anni il ritmo di decrescita delle skill di un giocatore aumenta sensibilmente. Anche le perdite di skill sono piccole, di solito intorno ad 1 punto, per i giocatori giovani ma aumentano con l'avanzare dell'età e possono raggiungere anche i 5 punti. Raggiunti i 30 anni ogni skill che si trova intorno ai 15 punti decresce significativamente più lentamente mentre le altre skill diminuiscono più velocemente.

Skill molto alte sono davvero difficili da raggiungere e da mantenere. Di conseguenza raggiunti i 90 punti l'aumento delle skill da allenamento diminuisce e aumentano le possibilità che ci sia una diminuzione di skill.

Per selezionare l'allenamento di un giocatore visita la pagina "Player" cliccando sul nome del giocatore. Un giocatore può allenare una o più skill ma più skill sono allenate e più diminuisce l'efficacia dell'allenamento. Il numero ottimale di skill allenate è 2.

- La colonna "change" mostra la possibilità che la skill aumenti (diminuisca, se è rossa) a ogni sessione di allenamento
- L'invecchiamento consuma 2 punti a stagione all'età di 22 anni e aumenta fino a 40 punti a stagione all'età di 40 anni
- Il tasso di crescita delle skill è approssimativamente di 20 punti a stagione diviso per il numero di skill allenate
- Allenare una sola skill provoca una penalità di circa il 10%
- Allenare 2 skill è l'ottimale e quindi non ha penalità
- Allenare 3 skill ha circa il 5% di penalità

- Allenare 4 o più skill ha circa l'8% di penalità
- Solo le due skill con la più alta probabilità di cambiamento possono ricevere un aumento
- L'allenamento al di sopra del potenziale avviene ad un terzo della velocità.

Forma (Playing Form)

La forma dei giocatori dà un aumento o una diminuzione variabile alle skill dei giocatori e può essere decisiva nella scelta dei giocatori in partite specifiche. L'obiettivo del sistema della forma è quello di simulare l'andamento di forma di un giocatore, anche nella realtà i giocatori hanno buoni e cattivi momenti di forma e questo porta a decisioni che i manager devono prendere.

La forma varia tra 0 e 100 e cambia tra i 0 e i 3 punti ogni giorno di allenamento nella direzione che indica la freccia della forma. La forma lavora a cicli nel senso che va nella direzione della freccia per alcune settimane prima di cambiare direzione.

La forma incide sulle skill che un giocatore può usare durante una partita. Il livello di forma sopra/sotto 50 è diviso per 10 e aggiunto/sottratto alle skill principali di un giocatore e distribuito tra le sue skill secondarie. La forma può far aumentare la skill oltre il 100 ma mai diminuire sotto lo 0. Per esempio quando gioca un FW in forma awe (100) riceve +5 aggiunto al suo SC e +5 distribuito tra OP/BC/AE. Le skill affette per i vari ruoli sono:

Position	Main Skill	Secondary Skills
GK	RE	CP, IN, CT, OR
FW, ST	SC	BC, OP, AE
LB, RB, CB	DP	TA, PA, AE
WB & Midfielders	PA	BC, OP, DP, TA, AE

Un manager ha poche possibilità di alterare la forma della sua squadra, può incoraggiare (Encourage) un giocatore e stabilizzare (Stabilise) un giocatore.

Un giocatore con forma sopra 50 può essere stabilizzato. Stabilizzare dimezza la velocità con cui la forma cambia.

Un giocatore con forma inferiore a 50 può essere incoraggiato. Incoraggiare un giocatore con la freccia della forma verso l'alto fa aumentare la sua forma alla massima velocità. Incoraggiare un giocatore con la freccia della forma verso il basso fa diminuire la forma alla velocità minima e aumenta le possibilità che la freccia cambi direzione.

Anche l'età incide sulla forma. Un giocatore giovane avrà una forma media più alta di uno più vecchio. Tuttavia nei giocatori giovani la forma tende a variare più rapidamente di quella dei giocatori più anziani.

Fitness

I giocatori si stancano giocando e giocando di settimana in settimana le loro performance tendono a diminuire se non si riposano. Questo aspetto viene simulato tramite il valore di Fitness del giocatore.

Il fitness viene usato solo nelle partite ufficiali. Amichevoli e “random match” non lo usano. Nelle partite ufficiali i giocatori usano il loro valore di Fitness invece che quello di costituzione (CO) per tutti i calcoli, nel match, dove bisognerebbe usare la CO. Alla fine della partita i giocatori perdono fitness in base al numero di minuti che hanno giocato.

Un giocatore non stanco ha il suo valore di fitness uguale al suo valore di CO. Quando gioca perde un punto di fitness ogni 10 minuti giocati (questa quantità è diminuita per i portieri ma loro perdono extra fitness per i tiri che ricevono). I giocatori recuperano 4 punti di fitness ogni giorno di allenamento, ovviamente fino al massimo rappresentato dalla loro CO.

Al fine di rendere più semplice gestire il fitness i giocatori recupereranno tutti i punti dovuti al primo allenamento successivo la partita.

Un esempio:

- La domenica della partita un giocatore ha 40 fitness e 40 CO
- Gioca 90 minuti durante la partita di campionato e il suo fitness è ridotto a 31
- Il giocatore ha allenamento il lunedì e il martedì, mercoledì c'è un'altra partita di campionato
- Lunedì il giocatore recupera 8 punti e la sua fitness raggiunge 39
- Il mercoledì giocherà con fitness 39
- dopo la partita del mercoledì, se gioca altri 90 minuti la sua fitness scenderà a 30 e così via...

Le partite di coppa e di Shadow cup modificano il fitness in modo leggermente diverso, infatti non c'è allenamento tra la partita di coppa del sabato e la partita di campionato della domenica. I giocatori in campo in queste partite perdono 0.02 punti di fitness per ogni minuto giocato. Da notare che, anche se questo è un valore con la virgola, a video viene mostrata solo la parte intera.

Le performance di un giocatore cambiano continuamente durante una partita. Il livello di riduzione delle sue skill è mostrato nella tabella seguente:

CO	Half time	Full time
30	20%	40%
50	10%	20%
70	3%	5%

I portieri non si stancano durante la partita ma hanno le loro skill ridotte dall'inizio della partita. La riduzione è proporzionale alla quantità di CO che hanno perso a causa del fitness. Quindi un portiere con 35 fitness e 45 CO perderà più punti abilità all'inizio di una partita di uno con 35 fitness e 40 CO. La riduzione di abilità non è lineare e si avvicina ad un massimo del 20% di perdita quando il 25% di CO è perso.

Esperienza

Ci sono due tipi di esperienza, l'esperienza del giocatore e l'esperienza di squadra (Experience e Team Experience). Ogni giocatore tiene traccia dei valori di esperienze che ha acquisito.

Esperienza

Rappresenta la conoscenza acquisita dal giocatore giocando partite ufficiali.

Un giocatore guadagna 1 minuto di esperienza per ogni minuto passato sul campo in partite professionistiche (le partite che usano il fitness). Se un giocatore gioca almeno 10 minuti guadagnerà 45 minuti di esperienza o i minuti giocati se gioca più di 45 minuti. I minuti esperienza vengono poi tramutati in punti esperienza in modo che l'esperienza sale più velocemente all'inizio e più lentamente quando molta esperienza è stata già guadagnata. Ci vogliono circa 60-70 partite per raggiungere il 50 punti di esperienza.

All'inizio di un match l'esperienza è aggiunta alla forma del giocatore prima che le skill siano modificate dalla forma. Un giocatore in forma awe e esperienza awe riceve 10 punti sulle skill principali e 10 punti sulle skill secondarie. Un giocatore in forma awful e con esperienza awful perde 10 punti sulle skill principali e 10 punti sulle skill secondarie.

Il punto di pareggio è forma good e esperienza good così che un'alta esperienza guadagna più della perdita di una bassa esperienza. L'esperienza e la forma possono sempre far salire i valori delle skill oltre il 100 ma mai sotto lo 0.

Esperienza di squadra

Rappresenta la conoscenza acquisita dal giocatore nel giocare con i suoi compagni di squadra. Nel calcio, come in molte cose nella vita, un ruolo necessita di conoscenza e comunicazione con le altre posizioni per lavorare efficacemente.

Una buona esperienza di squadra è necessaria per far giocare la squadra in modo più efficientemente della semplice somma della forza dei singoli giocatori.

Un giocatore acquisisce esperienza di squadra nello stesso modo in cui acquisisce esperienza, con l'unica differenza che lo fa tre volte più velocemente, così che un minuto giocato equivale a 3 minuti di esperienza guadagnati. Diversamente dall'esperienza del singolo però, l'esperienza di squadra di un giocatore si riduce di un quarto dell'esperienza normale del giocatore quando egli cambia squadra.

Un esempio:

- un giocatore con esperienza 60 e esperienza di squadra di 100 quando cambia squadra avrà 60 come esperienza e 15 come esperienza di squadra.

L'esperienza di squadra viene utilizzata sul campo per influenzare il risultato dei passaggi.

In difesa l'esperienza di squadra usata è la minima esperienza di squadra tra i giocatori che danno assistenza più quella del challenger (il giocatore che contrasta) più quella del portiere se

il passaggio è verso l'area di rigore. Questa esperienza fornisce un modificatore alla "difesa del passaggio" (pass defense) tra 10 e -10 punti (se c'è un'alta esperienza che aiuta i difensori). In attacco l'esperienza di squadra usata è la media di quella tra il giocatore che passa il pallone e quello che lo riceve.

L'esperienza di squadra è visibile in cronaca solo se influenza molto il risultato di un passaggio.

Scouting

- Ogni club ha un gruppo di giocatori che sono interessati ad entrare nel club: uno scouting pool
- Anche ogni lega ha un gruppo di giocatori, gli agenti di questi giocatori provano a piazzare i loro assistiti in una delle squadre della lega

Scouting pool di lega

Questo gruppo viene usato come risorsa di giocatori per i club quando vengono rigenerati i scouting pool delle squadre. Lo scouting pool di lega viene rigenerato con giocatori casuali all'inizio di ogni stagione. Dopo di ciò, ogni volta che un giocatore viene rifiutato da un club viene inserito in questo gruppo. Il gruppo comprenderà sempre solo i migliori 12 giocatori.

Scouting pool di squadra

Questo gruppo di giocatori viene usato come risorsa quando un club cerca un giocatore.

Il gruppo viene rigenerato se:

- un giocatore viene accettato;
- il manager rifiuta tutto il gruppo
- Nel giorno di scouting non è presente nessun giocatore nel gruppo

Il gruppo viene rigenerato prendendo un giocatore dal gruppo di lega e 4 giocatori casuali. Se il pool viene rigenerato perchè uno dei giocatori è stato scelto il gruppo conterrà un giocatore extra. Il giocatore richiesto dal menù "preferenza"(il menù in alto) riceve lo sconto associato.

Giocatore scoutato

Il giocatore scelto nel giorno dello scout è colui che può entrare quel giorno nel club. Ogni giorno di scout (Lunedì e giovedì) un giocatore lascia il gruppo e diventa elegibile. A quel punto il manager può:

- Accettare il giocatore:
 - Viene pagato il costo di ingaggio e il giocatore diventa del club. Tutti gli altri del gruppo diventano senza interesse e entrano nel division pool. Lo scouting pool viene rigenerato
- Rifiutare il giocatore:
 - Il giocatore entra nel division pool
- Rifiutare tutto lo scouting pool:
 - I giocatori rifiutati vanno nel division pool e lo scouting pool viene rigenerato. Al momento questa operazione non ha costi ma un costo variabile potrebbe essere introdotto in futuro
- Non fare niente:
 - Se un manager non effettua azioni sul giocatore scoutato prima del successivo giorno di scouting il giocatore rimane elegibile per essere scelto. Tuttavia uno

degli altri giocatori del gruppo si stanca dell'attesa e lascia lo scouting pool per entrare nel division pool.

Nella tabella in basso è presente uno schema del rating dei giocatori attesi in uno scouting pool di una squadra nel corso di una stagione:

	Expectation (players entering club pool per season)	
Rating	draft 1 player every 2 weeks	reset pool every scouting day
4	2.38	10.04
5	15.23	49.13
6	14.46	45.33
7	2.43	6.51
8	0.5	0.98

Motore di Gioco (Match Engine)

Panoramica

Il motore di gioco (ME) prende in esame una partita giocata da due squadre e diretta da un arbitro e ne calcola lo svolgimento. Il risultato e' una descrizione della partita sotto forma di commento con le formazioni di partenza e con la cronaca della partita che da' una sensazione di assoluto realismo.

Anche se i campioni sono assolutamente importanti in una squadra, hanno comunque bisogno del sostegno degli altri giocatori per poter raggiungere i piu' alti obbiettivi.

Il commento della partita e' altamente dettagliato e descrive le azioni dei giocatori in campo e le loro interazioni con gli altri giocatori. Il commento include informazioni sulla qualita' dell'assistenza del passaggio e i dettagli dell'assistenza fornita dai compagni di squadra che tentano di ricevere un passaggio, tutte le informazioni che si danno in cronaca hanno come scopo il fatto di dare ai manager le informazioni necessarie e i relativi riscontri per poter giudicare l'operato dei propri giocatori, per poter organizzare al meglio le relative formazioni e per poter assegnare ai propri giocatori gli ordini migliori per affrontare determinate situazioni che si vengono a creare nel corso di una partita.

Il motore di gioco offre ai managers una vasta gamma di opzioni e il risultato di ogni partita dipende dai rapporti di forza tra tutte le componenti riguardanti le skill, le posizioni e gli ordini che vengono dati ai giocatori schierati in campo.

Prima dell'inizio della partita un manager puo' impostare degli ordini condizionali che scattano quando le condizioni della partita corrispondono a quelle impostate preventivamente dal manager. Questi ordini condizionali possono essere utilizzati per cambiare una squadra spostando giocatori, sostituendo giocatori, e cambiando gli ordini per far fronte a una nuova situazione che si e' creata in campo tipo il vantaggio, cambio di formazione o sostituzione di giocatori della squadra avversaria.

Struttura della partita (Structure of the Match)

Un incontro è suddiviso in una serie di opportunità e ogni opportunità di solito consiste in un massimo di tre fasi. Queste fasi sono generalmente

- una sfida a centrocampo
- una sfida in area di rigore
- un tentativo di gol sotto forma di tiro o colpo di testa

alcuni ordini dati ai giocatori e alcune situazioni che possono verificarsi in campo, possono cambiare questa sequenza.

Ogni minuto della partita una squadra ha l'opportunità di iniziare una fase d'attacco (opportunità).

Il numero di opportunità che una squadra può ricevere nell'arco di una partita è descritta nella sezione "Opportunità". Le opportunità cominciano generalmente a centrocampo, al centro o sui lati, a seconda della posizione del giocatore a cui viene assegnata l'azione.

Una volta che l'azione inizia, la sequenza degli eventi generalmente procede attraverso le tre fasi già descritte in precedenza. La squadra che inizia l'azione d'attacco deve vincere i duelli che progressivamente incontra in ogni fase al fine di poter continuare alla fase successiva o altrimenti in caso contrario l'azione o opportunità finisce.

Se la squadra che inizia l'opportunità riesce a vincere tutti i duelli durante l'azione, il risultato che ottiene è l'opportunità di poter tirare in porta e così di poter segnare un gol.

I duelli a centrocampo e in area di rigore sono simili e sono descritti in modo più dettagliato sotto la sezione "Goal Attempt".

Creazione delle Opportunita' (Opportunity Creation)

Alla squadra sono date due tipi di opportunita', le opportunita' personali e le opportunita' di squadra. Le opportunita' personali sono fornite dagli attaccanti e dai terzini (solo i WB), le opportunita' di squadra provengono dal centrocampo.

Ad ogni attaccante vengono date due opportunita' a testa in ogni partita (da forum sembra che queste opportunita' possono essere da 1 a 4), i terzini generano le loro opportunita' a seconda del loro livello di CO. Un terzino con 40 di CO generera' una opportunita' per partita, mentre un terzino con 100 di CO generera' fino a 4 opportunita' per partita.

Il centrocampo di una squadra ha a disposizione un numero di opportunita' che dipende da quanto il suo centrocampo e' migliore del centrocampo avversario. Il dominio a centrocampo e' definito da:

- la skill passaggi (PA) dei centrocampisti.
- la media di BC e OP dei due centrocampisti con la somma piu' bassa di $OP + BC$.
- la media di TA e DP dei due centrocampisti con la somma piu' bassa di $TA + DP$.

La squadra con il piu' basso punteggio a centrocampo puo' aspettarsi fino a 8 opportunita' per partita, la squadra con il piu' alto punteggio a centrocampo puo' aspettarsi fino a 8 opportunita' a centrocampo piu' una opportunita' in piu' per ogni 20 punti in piu' nel conteggio del dominio a centrocampo fino a un massimo di 12 opportunita' per partita.

Inoltre una squadra che schiera in campo una mezzapunta (OM), un ala (L/RW), un centrocampista difensivo (DM) o che isola un giocatore a centrocampo, concede all'avversario una opportunita' in piu' per ogni giocatore schierato in queste posizioni.

Valutazione della Sfida/Duello (Challenge Evaluation)

Le sfide (duelli) a centrocampo e in area di rigore sono simili e si valutano in due fasi, il duello sul posizionamento e il duello sul tackle. La qualità del passaggio e l'assistenza fornita al difensore e al ricevitore della palla dagli altri membri della squadra incide su queste due fasi. Questi effetti sono descritti più accuratamente nella sezione "Skills Assistance e Pass Assistance".

La prima sfida che si svolge è quella sul posizionamento e questo determina la capacità del ricevitore di posizionarsi nel posto giusto per avere poi la possibilità di poter giocare e controllare la palla nel miglior modo possibile rispetto al modo in cui il difensore è in grado di leggere il passaggio e posizionarsi anche lui nel modo giusto per poter effettuare il tackle. In questa fase l'OP del ricevitore viene confrontato con il DP del difensore e viene combinato con l'assistenza che il resto del reparto garantisce al ricevitore.

Se il ricevitore vince questa sfida sarà in grado di controllare la palla senza che il difensore possa contrastarlo e quindi il giocatore può passare alla fase successiva.

Quando il difensore vince la sfida di posizionamento significa che lo sfidante è quindi in grado di utilizzare la sua abilità in tackle per fermare il ricevitore e anche questa azione viene combinata con l'assistenza che il resto del reparto garantisce al difensore.

Il bonus massimo o di penalità che un giocatore può ricevere dall'assistenza è di 25.

Quando è possibile il ricevitore userà il bonus dell'assistenza per il duello di posizionamento per evitare il tackle del difensore.

Un difensore con una abilità di TA molto più alta del BC del ricevitore, può permettersi di prepararsi per il tackle con più facilità e velocità, e perciò riceve un bonus alla sua DP.

A centrocampo uno sfidante il cui TA è maggiore di 1.5 volte il BC del ricevitore, riceve un bonus alla sua DP uguale al valore del suo TA meno 1.5 volte il BC del ricevitore.

Nei lati di centrocampo lo sfidante il cui valore di TA sia il doppio del BC del ricevitore, riceve un bonus alla sua DP uguale al valore del suo TA meno il doppio del valore del BC del ricevitore.

Uno sfidante con un valore di DP molto più alto del valore di OP del ricevitore, può posizionarsi nel posto giusto molto più facilmente e per questa ragione riceve un bonus alla skill TA.

A centrocampo uno sfidante il cui valore di DP è il doppio del OP del ricevitore riceve un bonus alla skill TA uguale al suo DP meno il doppio del OP del ricevitore.

Nei lati di centrocampo uno sfidante il cui valore di DP è 1.5 volte maggiore del OP del ricevitore, riceve un bonus al valore del suo TA uguale alla sua DP meno 1.5 volte l'OP del ricevitore.

Quando un giocatore vince un duello con più di 25 punti, viene premiato con un "ampio margine". Il calcolo comprende sia il BC e sia il duello di posizionamento, dove quest'ultimo ha meno importanza del BC. Nei giocatori di centrocampo quali L/RM un alto valore di CO riduce il numero di "ampio margine" che si realizzano. Per quanto riguarda i terzini e i L/RB, un alto valore di CO fa sì che per i centrocampisti avversari sia più difficile vincere un duello con un ampio margine.

Un ampio margine è richiesto per attivare determinati ordini dati ai giocatori e questo può innescare anche dei bonus extra.

Tiro in Porta (Goal Attempt)

Quando un attaccante o un centrocampista vince il duello in area contro il difensore ha la possibilità di tirare in porta. In questa fase si confrontano le capacità dell'attaccante contro le capacità del portiere.

Il tiro in porta consiste ancora di due fasi.

- il posizionamento del portiere (GP)
- i riflessi del portiere (RE)

Posizionamento del Portiere

Il posizionamento del portiere (GP) viene confrontato con il BC del tiratore per determinare quanto bene il portiere è posizionato al momento del tiro dell'attaccante, il risultato di questo confronto influisce sull'intento di parare del portiere con dei bonus/malus fino a - 25 a seconda se il portiere è o non è nella giusta posizione.

Il portiere riceve un malus al suo GP quando deve effettuare un parata su un tiro al volo dell'attaccante. Un tiro al volo si verifica quando l'attaccante riceve un passaggio alto e il SC e l'AE del tiratore sono approssimativamente uguali.

Parata

Nel tentativo di parata la skill SC del tiratore si confronta con la skill riflessi (RE) del portiere più eventuali bonus/malus per determinare se il portiere è in grado di parare il tiro dell'attaccante. Bonus/Malus nella parata includono

- Se il portiere è fuori posizione
- Un buon angolo di tiro o un cattivo angolo di tiro
- Il contrasto del difensore impedisce all'attaccante di avere un tiro facile
- Se l'attaccante è da solo davanti al portiere

A seconda degli ordini che gli attaccanti e i difensori ricevono e a seconda della qualità del passaggio, al momento di scoccare il tiro l'attaccante può trovarsi con un buon angolo di tiro o con un cattivo angolo di tiro che possono produrre bonus/malus fino a +/- 14. In cronaca gli angoli di tiro vengono riportati come molto buono/cattivo +/- 14 e buono/cattivo +/- 7, eccezionalmente possono esserci bonus/malus anche più alti.

Il difensore quando contrasta l'attaccante se si trova nella giusta posizione può influire sull'intentato di tiro dell'attaccante. Se il difensore vince il duello di posizionamento l'attaccante deve vincere il duello BC vs TA con lo stesso valore o un valore superiore, altrimenti il tiratore riceve una penalità uguale alla differenza di punti del duello più 50%.

Se l'attaccante vince il duello di posizionamento con il difensore e si trova da solo davanti al portiere, riceve un bonus di + 25 al suo valore di SC

Underperforming del Portiere

Quando il portiere viene sottoposto a una raffica di tiri da parte della squadra avversaria alla fine, generalmente dopo una decina di tiri, inizierà a stancarsi e giocare sotto le aspettative (underperformance) e subirà il gol (dipende anche dal valore del tiro/i dell'attaccante e dal valore di CO del portiere). Dopo che subisce il gol il portiere riprenderà a giocare come prima.

Tiri da Lontano (Longshots)

I tiri da lontano sono generalmente tiri che vengono provati dai centrocampisti piuttosto che dagli attaccanti. Sia il centrocampista che il portiere hanno bisogno di diverse skill quando il tiro da lontano viene provato.

Un tiro da lontano viene valutato allo stesso modo di un tiro scoccato dall'interno dell'area di rigore tranne che su queste valutazioni.

- Il tiratore da lontano utilizza la media di BC e PA come valore del BC da utilizzare nella sfida di posizionamento contro il portiere.
- Il tiratore da lontano utilizza il minimo valore di SC e PA come valore da utilizzare per il tiro in porta.
- Il portiere utilizza la media di GP e IN come il suo valore di GP da utilizzare nel duello di posizionamento.
- Il portiere utilizza la media di RE e IN come il suo valore di RE nel suo tentativo di parata.

Assistenza dei Giocatori (Supporting Skills Assistance)

Tactical Football prende in considerazione l'abilita' individuale di ogni giocatore per la simulazione della gara. Nel calcio reale i fuoriclasse sono molto importanti in quanto grazie alla loro classe possono cambiare il corso di una partita con una giocata che per un giocatore normale sarebbe quasi impossibile. Questo vale anche per Tactical Football, pero' il gioco riconosce che il calcio e' uno sport di squadra e per simulare questo aspetto ogni volta che due giocatori si affrontano in campo saranno influenzati da un valore di assistenza calcolato a seconda delle capacita' dei compagni di squadra e della loro posizione in campo.

Il giocatore con la palla e' assistito dal OP e BC dei suoi compagni di squadra mentre il giocatore che difende e' assistito dal DP e TA dei suoi compagni di squadra, anche la skill AE viene usata quando la palla e' in aria. C'e' un livello minimo di abilita' richiesto per fornire assistenza, i giocatori con bassi valori di abilita' non sono in grado di fornirla perche' sono troppo impegnati con il proprio gioco per fornire assistenza agli altri. Di conseguenza tutte le skills inferiori a 40 si riducono quando si fa' il calcolo per l'assistenza. All'inizio la riduzione e' piccola, ma aumenta cosi' rapidamente che a un livello di abilita' 20 solo all'incirca 10 e' utilizzabile per l'assistenza.

Viste le dimensioni del centrocampo un giocatore non ottiene il supporto completo da tutti i suoi compagni di centrocampo. A centrocampo il supporto proviene principalmente dall'altro centrocampista centrale (o DM o OM) con un supporto secondario dei centrocampisti laterali e dei difensori laterali e terzini. Sui lati il supporto principale proviene dai difensori laterali e dai terzini, mentre il supporto secondario proviene dai centrocampisti centrali. Viste di nuovo le dimensioni del centrocampo e la possibilita' di subire dei contropiedi e' importante che i centrocampisti centrali abbiano delle buone abilita' difensive (non si considerano i difensori laterali e i terzini) visto che contribuiscono all'assistenza per la fase offensiva con circa un quarto delle proprie skill difensive.

In area di rigore tutti gli attaccanti e i difensori possono darsi assistenza a vicenda. Inoltre i quattro centrocampisti con i migliori valori offensivi assistono il giocatore che riceve la palla in area di rigore, mentre i due difensori laterali o i terzini piu' i due centrocampisti con le migliori doti difensive assistono in area il difensore centrale chiamato in causa.

Quando si schiera in campo un solo attaccante o un solo difensore centrale questi ricevono l'assistenza in area di un centrocampista. Quando si usano piu' di due difensori centrali, piu' di due centrocampisti e piu' di due attaccanti, questi ricevono assistenza dal giocatore col valore piu' basso e comunque solo assiste la meta' di quanto farebbe abitualmente.

Un alto valore di CO permette inoltre ai giocatori di correre di piu' in campo e di fornire una maggiore assistenza. Un giocatore contribuisce con un 1% in piu' di assistenza per ogni due punti in piu' di CO al di sopra di 50 (questa regola non si applica per i difensori laterali e i terzini).

Assistenza nei Passaggi (Pass Assistance)

La qualità di un passaggio influisce notevolmente nella capacità di controllare la palla che ha il ricevitore della stessa. Il posizionamento della difesa per essere in grado di anticipare e contrastare il passaggio avrà una grande influenza sulla ricezione.

Per simulare questo, la skill PA di chi effettua il passaggio viene confrontata con il "Pass Defence" nella zona dell'area di rigore dove è diretto il passaggio.

Il risultato di questo confronto determina il valore di assistenza che viene assegnato a chi riceve la palla.

Il "Pass Defence" nelle differenti zone del campo viene così calcolato

- In area di rigore il "Pass Defence" è $1.5 * \text{il valore della skill OR del portiere}$.
- A centrocampo il "Pass Defence" è $1.5 * \text{la media delle skill difensive di tutti i centrocampisti}$.

Palle Alte (Aerial Balls)

Quando la palla e' in aria le abilita' di cui un giocatore ha bisogno per controllarla sono diverse da quelle che ha bisogno quando la palla e' a terra. Per questa ragione le skills BC - TA e SC sono modificate per poter valutare meglio i duelli in aria e i tentativi di tiro in porta.

Quando l'attaccante affronta in area il difensore, per controllare la palla usa la media di BC e AE, questo valore e' limitato e non puo' essere maggiore della skill AE dell'attaccante.

Gli attaccanti quando usano il colpo di testa per segnare utilizzano la media di AE e SC.

Nei calci piazzati un 50% e' aggiunto a questo valore.

I difensori in area di rigore usano l'intero valore della propria AE per contrastare l'attaccante quando la palla e' in aria, indipendentemente dal valore di TA che hanno.

A centrocampo si utilizza la media di AE e BC o TA per i duelli aerei.

Quando un giocatore riceve un passaggio alto ha bisogno di una certa abilita' sulle palle alte per poter essere in grado di stare al posto giusto e di poter effettuare il tackle aereo, uno sfidante con una migliore conoscenza del gioco aereo, riceve un bonus al suo posizionamento. Per ogni punto oltre 15 che lo sfidante ha in piu' del ricevitore, lo sfidante otterra' un bonus di +1 al piazzamento fino a un massimo di 15.

Contropiede/Ripartenze (Counter Attacks)

Si ha un'azione di contropiede quando il difensore vince facilmente il duello sul TA di solito con un ampio margine. Difensori e centrocampisti con elevate capacità difensive sono in grado di generare i contropiedi, mentre gli attaccanti e i centrocampisti con basse capacità offensive sono suscettibili di subire i contropiedi.

Giocare con le ali apre il campo e aumenta la possibilità di subire contropiedi, giocando poi con due ali si incrementa ancora di più il rischio di subire dei contropiedi.

I calci d'angolo danno alla squadra che difende buone probabilità di poter generare un contropiede a causa della posizione avanzata di vari giocatori della squadra avversaria.

Di conseguenza c'è una maggiore probabilità di generare contropiedi sulle fasi di calcio d'angolo.

Un contropiede può essere molto pericoloso visto che tutti i giocatori che attaccano coinvolti nell'azione ricevono un bonus di +5 su tutti i duelli che affrontano durante l'azione di contropiede.

Quando si verifica un contropiede su azione di calcio d'angolo, per i giocatori che stanno attaccando è difficile recuperare e difendere, e' infatti improbabile che i giocatori che stavano attaccando vengano coinvolti nell'azione di contropiede, se cio' succede c'è un ulteriore bonus di +5 nell'assistenza per la squadra che sta' attaccando in contropiede. (Qualcuno ha suggerimenti sulla traduzione in questo punto?)

Isolamento e Marcatura (Penalty Box Isolation and Marking)

A volte la squadra avversaria ha un giocatore che è così pericoloso che ha bisogno di una particolare attenzione in area di rigore. Ciò può essere ottenuto isolando o marcando il giocatore in questione con un ordine condizionale.

Gli effetti di questo isolamento di un giocatore sono

- Il giocatore isolato riceve il 50% in meno di passaggi rispetto al normale.
- I giocatori non isolati ricevono +10 di assistenza offensiva per l'attenzione che i difensori concentrano sul giocatore isolato.
- C'è un'alta probabilità di lasciare buonissimi angoli di tiro per i giocatori non isolati.

Gli effetti della marcatura su un giocatore sono

- Il giocatore che riceve la marcatura speciale viene marcato dal difensore con le caratteristiche più adatte per contrastarlo.
- Il difensore contrasta l'attaccante che riceve la marcatura speciale almeno il doppio delle volte di quanto farebbe normalmente.
- Il difensore che contrasta l'attaccante che riceve la marcatura speciale, riceve un bonus di +5 sia in DP che in TA.
- I giocatori che non sono marcati, ricevono un bonus di +5 all'assistenza offensiva dovuto al fatto che i difensori avversari si concentrano di più sulla marcatura dell'altro giocatore.
- C'è un'alta probabilità di lasciare buoni angoli di tiro per i giocatori che non ricevono una marcatura speciale.

Solo un attaccante FW o un centravanti ST può essere isolato o marcato in qualsiasi momento. Isolare/marcare un giocatore per nome (negli ordini condizionali) ha la precedenza sull'isolare/marcare l'ST.

L'ordine Stop Isolation/marking cancella qualsiasi Isolation/marking.

Falli di Gioco (Fouls)

I falli di gioco possono verificarsi sia nelle partite amichevoli sia in partite ufficiali (campionato e coppa). Tutti i cartellini rossi e gialli ricevuti in partite amichevoli vengono annullati alla fine della partita.

Un cartellino rosso o un secondo cartellino giallo (ottenuto in due partite differenti) vengono tramutati in una settimana di squalifica (due partite di campionato del club più una eventuale partita di coppa IC / SC). I cartellini gialli e rossi ricevuti in partite internazionali non comportano la squalifica per le partite di campionato e viceversa.

Falli di gioco possono aversi in qualsiasi duello in campo e in qualsiasi punto del campo. La probabilità che ci sia un fallo dipende dalla differente abilità dei giocatori nei duelli sul campo e il sostegno che ricevono dai loro compagni di squadra. Più grande è la differenza di abilità tra i giocatori più è probabile che il giocatore meno forte possa commettere un fallo, mentre è meno probabile che il giocatore più forte possa commettere un fallo.

Quando si verifica un fallo di gioco viene assegnato un calcio piazzato e c'è la possibilità che il giocatore vittima del fallo possa infortunarsi e che il giocatore che ha commesso il fallo possa ricevere un cartellino rosso o giallo. La possibilità di ricevere un cartellino rosso o giallo aumenta notevolmente se il fallo ha provocato un infortunio. Tutte le sanzioni ricevute entrano in vigore solo alla fine della partita. I giocatori non sono mai espulsi dal campo durante una partita, perché questo creerebbe difficoltà per i manager che devono impostare i loro ordini condizionali prima dell'inizio della partita.

I calci piazzati assegnati alla squadra in difesa e nel suo settore difensivo ottengono solo la fine della opportunità d'attacco degli avversari.

I calci piazzati assegnati alla squadra che sta' attaccando si trasformano in opportunità di attacco sotto forma di calci piazzati.

Infortuni (Injuries)

Gli infortuni possono occorrere sia in partite amichevoli sia in partite ufficiali, il risultato è che i giocatori non possono giocare le prossime partite e in più soffrono una perdita di fitness. Eventuali lesioni subite durante le partite amichevoli non hanno nessun effetto per le partite successive, tuttavia i giocatori infortunati non sono disponibili per giocare le partite amichevoli se si infortunano in partite ufficiali.

Le lesioni entrano in vigore solo alla fine della partita. Le lesioni ai giocatori non hanno alcun effetto nel corso di una partita perché questo creerebbe difficoltà ai manager che devono impostare i loro ordini condizionali prima dell'inizio di una partita.

I giocatori infortunati non possono giocare le partite fino alla fine del loro infortunio, essere messi in lista di trasferimento e ricevono solo la metà del loro salario normale.

La possibilità di un giocatore di essere infortunato in una partita è determinato dal numero di sfide/duelli che fa, il periodo di tempo che rimane in campo e quanto il suo valore di fitness è sotto il suo valore di costituzione. Il tempo trascorso in campo è la cosa più importante, 90 minuti di gioco equivalgono a circa 20 sfide/duelli tra giocatori quasi uguali come caratteristiche e come forza. Le sfide/duelli che si equivalgono hanno maggiori probabilità di provocare lesioni delle sfide/duelli che si possono facilmente vincere o perdere. Entrambe le sfide/duelli di posizione e di tackle possono provocare lesioni. Un giocatore che è vittima di un fallo ha una probabilità di essere infortunato durante quella azione.

Quando un giocatore è infortunato viene stabilito un tempo di recupero per determinare quando il giocatore è di nuovo in grado di poter giocare. Questo tempo può variare da 1 giorno per un lieve infortunio a 4 settimane per un grave infortunio. Lesioni lievi sono molto più probabili che gravi infortuni. Dipendendo anche dalla gravità dell'infortunio il fitness del giocatore può essere dal 80% al 100% della sua CO quando il giocatore rientra a giocare.

Gli infortuni sono una novità nella Stagione 4 e il tempo di recupero di una lesione è molto improbabile che sia più di 6 giorni per questa stagione.

Gli infortuni in una partita sono limitati a un massimo di 2 in una squadra e ulteriormente limitati a

- solo 1 attaccante o 1 centravanti
- solo 1 difensore centrale o il portiere
- solo 1 giocatore del lato destro del campo
- solo 1 giocatore del lato sinistro del campo
- solo un giocatore centrale di centrocampio

Calci da fermo (Set pieces)

Rigori

Un rigore viene concesso come risultato di un fallo (quando sarà implementato) e dopo i tempi supplementari se ancora in pareggio (in partite a eliminazione). In quest'ultimo caso si tirano 5 rigori per determinare il vincitore e se si è ancora in parità si prosegue fino all'errore di una delle due squadre.

I tiratori possono essere specificati nella sezione "set pieces" o possono essere lasciati scegliere al ME. Solo i giocatori in campo possono essere usati come tiratori, l'editor permette di selezionarne fino a sei. Il ME usa prima i giocatori selezionati e poi sceglie gli altri se necessario. Il ME fa un lavoro corretto per scegliere i migliori giocatori.

Come la fase di tiro della partita il rigore si divide in due fasi, la lotta di "posizione" seguita dalla parata.

Nella battaglia di posizione il portiere deve scommettere in/da che lato lanciarsi, alla sua sinistra al centro o alla sua destra. Per aiutarsi nella scelta usa: GP, IN e la sua esperienza (con quest'ultima che è la più importante). Il tiratore cerca di spiazzare il portiere, per fare questo usa la combinazione di SC, PA, OP e l'esperienza.

Se il portiere si lancia nel lato corretto poi deve parare il tiro. Per farlo usa RE e l'esperienza, anche CT ha un'importanza maggiore rispetto alle parate nei tiri normali. Il tiratore prova a superare il portiere usando SC, BC e l'esperienza con l'SC che è la skill più importante, se il tiratore è un portiere egli usa OR e IN al posto di SC e BC.

Quando il portiere non indovina il lato il tiratore deve solo segnare nella porta spalancata. Ma a causa della pressione del momento è ancora possibile sbagliare. In questo caso le skill usate nella fase sono ancora le stesse di prima ma in questo caso l'esperienza risulta più importante.

Un portiere deve essere pronto per parare i rigori. Durante una serie di rigori un portiere che è entrato in campo dopo l'inizio dei supplementari riceve un modificatore negativo nella fase di parata. Questo modificatore sale significativamente se il portiere ha giocato solo pochi minuti dei supplementari fino a raggiungere -30% se è entrato al 120° minuto.

Calci d'angolo (Corners)

Un calcio d'angolo si ottiene quando un portiere non riesce a controllare il pallone oppure qualche volta quando un difensore fa uscire la palla dal campo dopo un tackle.

Un valore basso di CT in un portiere porterà a subire più calci d'angolo, un corner è più facilmente ottenibile da un altro corner più che da un normale passaggio in area di rigore. Sfide vinte di poco (nella fase di tackle) è più probabile che generino un corner rispetto a una sfida vinta ampiamente.

Durante un calcio d'angolo il tiratore farà un passaggio alto in area, la sfida successiva viene eseguita in maniera normale (Posizione > Tackle). Il risultato della sfida determina se gli attaccanti tireranno in porta. Guarda Player in Set Pieces per una spiegazione di quali giocatori attaccano e difendono.

Le skill usate per un giocatore che calcia un corner sono principalmente passaggi supportata da SC. Il giocatore che batte un calcio d'angolo può essere specificato nel Set Piece Editor. Se non viene specificato nessuno i giocatori fanno la scelta per scegliere il migliore. Le skill necessarie ai giocatori in attacco sono PA, OP e BC mentre quelle per i difensori sono PA, DP e TA. IL ME fa un lavoro ragionevole per scegliere gli attaccanti più i centrocampisti più adatti a ricevere il passaggio e i difensori più i centrocampisti più adatti a difendere.

Il duello di posizione durante i calci d'angolo è molto diverso dal normale, la skill media tra OP e PA viene presa in considerazione $(OP+PA/2)$. In modo simile in fase difensiva viene fatta la media tra DP e PA.

L'assistenza per i giocatori usata durante i corner viene calcolata solo dai giocatori selezionati in attacco e difesa. La "pass assistance" viene calcolata usando la skill OR del portiere in media con la skill IN e del tiratore la skill PA miscelata con la skill SC (ma con PA che ha molto più peso).

Gli attaccanti e i difensori più vicini alla palla vengono nominati in cronaca e danno un'ulteriore assistenza ai due selezionati infine per il duello.

Tutti i colpi di testa da corner ricevono un bonus del 50% (con un minimo di +25) e possono essere mortiferi. "Free headers" colpi di testa da libero sono ottenuti se si vince il duello di posizione con ampio margine e ricevono un bonus di +25 sul tiro.

Punizioni (Freekick)

Vengono assegnate in conseguenza di un fallo. I falli dal centro del centrocampo o dall'area di rigore saranno calci di punizione diretti, altrimenti saranno indiretti.

Il giocatore incaricato può essere specificato nel Set Piece Editor. Se non selezionato verrà fatto un lavoro ragionevole per scegliere il migliore.

Un calcio di punizione diretto che viene tirato da un giocatore con ordine "Long shot" verrà tirato direttamente verso la porta. Altrimenti la punizione verrà calciata come fosse indiretta.

Una punizione indiretta provocherà un passaggio alto in area di rigore. Il calciatore della punizione usa la sua PA per calciare e il risultato del duello successivo determina se ci sarà un colpo di testa in porta. La sezione del manuale Player in Set Pieces spiega come sono scelti i giocatori per il duello.

IL ME fa un lavoro ragionevole per scegliere gli attaccanti più i centrocampisti più adatti a ricevere il passaggio e i difensori più i centrocampisti più adatti a difendere.

Il duello di posizione e l'assistenza usata nei calci piazzati sono gli stessi usati nei calci d'angolo. Tutti i colpi di testa ricevono il 50% di bonus (con un minimo di +25) come avviene per i corner.

Giocatori nei calci da fermo (Players in Set Pieces)

Il numero di giocatori mandati avanti per attaccare un calcio da fermo o spostati indietro per difenderlo è specificato nel Set Piece Editor e di default è 6.

Gli ordini condizionali permettono di modificare questo numero durante la partita.

Quando più o meno di 6 giocatori sono mandati ad attaccare o a difendere viene indicato nel commento della partita.

I giocatori decidono in partita chi sarà coinvolto nell'azione. Ma è possibile anche specificare (dal set Piece Editor) chi deve attaccare o difendere.

Il vantaggio di usare più giocatori consiste nel fatto che l'assistenza è calcolata usando solo i giocatori coinvolti. Avere più giocatori quindi dà chiaramente un bonus nell'assistenza. Per esempio usando tutti giocatori simili attaccando con 7 giocatori contro 6 difensori ci saranno circa 3 punti di assistenza in più. Ovviamente tutto dipende molto dai giocatori coinvolti nell'azione.

Lo svantaggio di mandare più giocatori in attacco è che lascia la squadra soggetta a contro piede. Ogni attaccante in più presente rispetto al numero dei difensori aumenta le possibilità di contro piede.

Inoltre il contro piede diventa sempre più pericoloso per ogni giocatore mandato in attacco, a causa dello spazio lasciato libero in difesa e a causa dei pochi giocatori rimasti a difendere.

Lo svantaggio invece di mandare più giocatori a difendere i calci piazzati è la riduzione della possibilità di contropiede e, se il contropiede si sviluppa, una minore efficacia dello stesso (a causa del numero minore di giocatori presenti in attacco).

Editor dei Calci da fermo (Set Piece Editor)

L'editor è parte della lavagna tattica (Linup editor) ed è usato per specificare varie cose per i calci piazzati. Gli ordini condizionali possono modificare i comportamenti nei calci piazzati.

Le opzioni che possono essere specificate:

- I Giocatori possono essere assegnati ai seguenti ruoli (anche più di uno)
 - Calciare i calci piazzati da sinistra
 - Calciare i calci piazzati dal centro
 - Calciare i calci piazzati da destra
 - Calciare i calci piazzati da dove è possibile tirare direttamente in porta (LongShoot)

Se non viene selezionato il calciatore il ME fa un lavoro ragionevole per scegliere il migliore giocatore.

- Il numero di giocatori in attacco in un calcio da fermo
- Il numero di giocatori in difesa di un calcio da fermo
- I giocatori che devono avanzare in attacco durante un calcio piazzato
- I giocatori che devono difendere durante un calcio piazzato

Ordini ai Giocatori (Player Orders)

Ordini ai Giocatori - Panoramica

I giocatori possono giocare una partita senza che i manager debbano ogni volta specificare tutto quello che vogliono che il giocatore faccia. Tuttavia le loro prestazioni possono essere migliorate dando loro i giusti ordini affinché interagiscano nel modo migliore con i propri compagni di squadra o per neutralizzare i giocatori avversari.

Gli ordini possono essere specifici per i particolari stili dei giocatori, per esempio un attaccante forte di testa ha la possibilità di chiamare palla alta, o un attaccante può muoversi in avanti per avere più pericolosità aumentando la sua OP.

Dare i giusti ordini ai tuoi giocatori per massimizzare le loro caratteristiche può essere la mossa vincente, quella che fa la differenza in una partita.

A un giocatore può essere dato solo un ordine alla volta, anche se gli ordini condizionali possono essere utilizzati per modificare questo ordine durante una partita.

Generalmente questi ordini danno dei vantaggi ai giocatori in determinate situazioni che vengono bilanciati da svantaggi in altre situazioni.

I giocatori hanno una percentuale di successo per ogni ordine che gli viene assegnato.

Quando un ordine si attiva, si attiva in base a questa percentuale di successo.

Per esempio se la percentuale di successo di un dato ordine è del 80% il giocatore attiverà quell'ordine l'80% delle volte in cui in quella situazione, l'ordine è applicabile.

- Ordini per gli Attaccanti
- Ordini per i Centrocampisti
- Ordini per i Difensori
- Ordini di Movimento

Ordini per gli Attaccanti - (Player Orders for Forwards)

Palla Alta - (Demand High)

Questo ordine e' usato per far giungere all'attaccante una palla alta tramite un passaggio. Quando questo ordine si attivera' il giocatore riceverà un passaggio alto. Questo fa si' che l'attaccante sia molto piu' prevedibile e la conseguenza e' che i difensori centrali avversari ricevono un bonus di +5 per l'assistenza difensiva.

Palla Bassa - (Demand Low)

Questo ordine e' usato per far giungere all'attaccante una palla bassa tramite un passaggio. Quando questo ordine si attivera' il giocatore riceverà un passaggio basso. Questo fa si' che l'attaccante sia molto piu' prevedibile e la conseguenza e' che i difensori centrali avversari ricevono un bonus di +5 per l'assistenza difensiva.

Imprevedibilita' - (Feint)

Un giocatore con questo ordine riduce la sua prevedibilita' del 30% quando l'ordine si attiva.

Tiro Potente - (Power Shot)

Quando questo ordine si attiva rende la palla molto piu' difficile da controllare per il portiere. Per questa ragione concedera' piu' calci d'angolo e piu' di una volta la palla gli scivolera' dalle mani.

Pallonetto - (Lob)

Quando questo ordine si attiva, il giocatore cerchera' di battere il portiere con un pallonetto. Il portiere usa la skill IN invece del GP nel duello di posizionamento, mentre l'attaccante usa la skill PA invece del BC nel duello contro il portiere (PA > IN).

Ordini per i Centrocampisti - (Player Orders for Midfielders)

Cross - (Cross)

Questo ordine e' disponibile solo quando un giocatore sta' giocando come Ala (RW o LW). L'ordine si attiva quando il giocatore sta' facendo un passaggio in area di rigore. Gli effetti di questo ordine e' che il passaggio in area sara' un passaggio alto e se l'ala ottiene un ampio margine nel duello contro il difensore, un 10% in piu' sara' aggiunto al valore di PA del giocatore che lo fa'. Se il giocatore fa' il passaggio in area e l'ordine non si attiva, c'e' una penalita' di -5 al PA visto che si presume che il giocatore sta' provando a fare un passaggio alto, deve quindi fare di necessita' virtu' con un passaggio basso meno efficace.

Passaggio Filtrante - (Through Ball)

Questo ordine e' disponibile solo per il giocatori che giocano come OM. L'ordine si attiva quando un giocatore sta' facendo un passaggio in area di rigore. Gli effetti di questo ordine e' che il passaggio in area sara' un passaggio basso filtrante e se il giocatore ottiene un ampio margine nel duello contro il difensore, un 10% in piu' sara' aggiunto al valore di PA del giocatore che lo fa'. Se il giocatore fa' il passaggio in area e l'ordine non si attiva, c'e' una penalita' di -5 al PA visto che si presume che il giocatore sta' provando a fare un passaggio filtrante e invece effettua un passaggio basso meno efficace.

Cerca il Centravanti - (Target Striker)

L'ordine si attiva quando si ottiene un ampio margine a centrocampo e il giocatore sta' facendo un passaggio in area di rigore. Quando l'ordine si attiva il passaggio sara' diretto al centravanti. C'e' un piccolo vantaggio per il centravanti e quindi anche se l'ordine non si attiva dovrebbe ricevere qualche passaggio in piu'.

Passaggio Corto - (Short Pass)

L'ordine si attiva quando si ottiene un ampio margine a centrocampo e il giocatore sta' facendo un passaggio in area di rigore. Il giocatore riceve un bonus alla skill PA pari alla sua skill SC diviso 10, con un minimo di 3 e un massimo di 5.5

Tiro da Lontano - (Long Shot)

L'ordine si attiva quando si ottiene un ampio margine a centrocampo. Invece di fare un passaggio in area di rigore per un attaccante, il centrocampista' tentera' un tiro da lontano.

Gioca Largo - (Play Wide)

Questo ordine e' disponibile solo quando il giocatore sta' giocando come CM o DM. Un giocatore con questo ordine offre un 50% in piu' di assistenza ai fianchi, ma solo un 80% della

sua assistenza normale per il centrocampo. Soffre anche di una perdita di 3 punti alla sua DP nei suoi duelli a centrocampo. Un centrocampista centrale fornisce diverse porzioni di assistenza in diverse parti del campo, a seconda delle abilità del giocatore e delle formazioni utilizzate con questo ordine ci si aspetta di aggiungere circa 3 punti di assistenza sui fianchi e perdere circa 3 punti di assistenza a centrocampo.

Gioca al Centro - (Play Central)

Questo ordine è disponibile solo quando un giocatore sta giocando come LM-LB-LWB-RM-RB-RWB. Un giocatore con questo ordine offre il doppio dell'assistenza che normalmente dà al centrocampo, ma solo il 50% dell'assistenza che normalmente dà ai lati del centrocampo. Soffre anche di una perdita di 3 punti in DP in tutti i suoi duelli. I centrocampisti laterali forniscono differenti porzioni di assistenza in diverse parti del campo, a seconda delle abilità del giocatore e delle formazioni utilizzate con questo ordine ci si aspetta di aggiungere circa 3 punti di assistenza centrale al centrocampo e perdere circa 3 punti di assistenza nei lati del centrocampo.

Ordini per i Difensori - (Player Orders for Defenders)

Palla Alta - (High Balls)

Questo ordine e' usato per difendere meglio i passaggi alti in area di rigore. Un difensore con questo ordine, costringera' l'attaccante che lo ha battuto nel duello di posizionamento a scoccare il colpo di testa con un cattivo angolo di tiro (almeno -3 sul SC dell'attaccante). Un difensore con questo ordine aiuta di meno l'altro difensore centrale visto che si concentra di piu' nel difendere le palle alte. Tutti i difensori ricevono un malus di -5 per l'assistenza in area.

Palla Bassa - (Low Balls)

Questo ordine e' usato per difendere meglio i passaggi bassi in area di rigore. Un difensore con questo ordine costringera' l'attaccante che lo ha battuto nel duello di posizionamento a scoccare i tiri (ma non i colpi di testa) con un cattivo angolo di tiro (almeno -3 sul SC dell'attaccante) a prescindere dal fatto che il passaggio sia alto o basso. Un difensore con questo ordine aiuta di meno l'altro difensore centrale visto che si concentra di piu' nel difendere le palle basse. Tutti i difensori ricevono un malus di -5 per l'assistenza in area.

Movimenti dei Giocatori - (Player Movement)

Movimenti - (Movement)

Ai giocatori possono essere dati degli ordini per spingersi in avanti, spostarsi indietro, spostarsi ai lati o spostarsi in posizione centrale. Questi ordini sono riportati nel Lineup Editor trascinando e rilasciando i giocatori così come il movimento della freccia mostra. La lunghezza della freccia verso l'alto o verso il basso del campo, indica ai giocatori di muoversi in avanti o indietro. La lunghezza della freccia verso le ali, indica ai giocatori di muoversi verso i lati del campo e la lunghezza della freccia verso il centro, indica al giocatore di spostarsi centralmente.

Gli effetti di questi movimenti sono tutti proporzionali alla lunghezza della freccia.

Giocatori di Movimento - (Outfielders)

Spostarsi in avanti - (Moving Forward)

- L'OP aumenta fino al 10% e anche l'assistenza offensiva viene aumentata (le regolazioni al centrocampo vengono applicate dopo che l'OP viene incrementata).
- La DP viene diminuita nella stessa percentuale in cui l'OP viene aumentato e anche l'assistenza difensiva viene diminuita.
- La possibilità che l'attaccante vada in fuorigioco aumenta fino a quasi il 50%.
- I difensori aumentano la possibilità che gli attaccanti siano in fuorigioco fino a quasi il 50% (il difensore utilizzato per determinare il fuorigioco dell'attaccante e' quello con il minimo movimento in avanti o quello con piu' movimento piu' all'indietro).

Spostarsi indietro - (Moving Backward)

- La DP aumenta fino al 10% e anche l'assistenza difensiva viene aumentata (le regolazioni al centrocampo vengono applicate dopo che la DP viene incrementata).
- La OP viene diminuita nella stessa percentuale in cui la DP viene aumentata e anche l'assistenza offensiva viene diminuita.
- Diminuisce la possibilità per gli attaccanti di essere in fuorigioco.
- I difensori diminuiscono la possibilità che gli attaccanti possano essere in fuorigioco.
- I difensori aumentano la possibilità che i centrocampisti si possano liberare con ampio margine.

Movimenti Centrali e verso le Ali

Centrocampisti - (Midfielders)

Muovere i centrocampisti lateralmente permette di operare con più efficacia in differenti zone del centrocampo e può anche permettere di evitare/incontrare i centrocampisti avversari.

- I centrocampisti centrali normalmente ricevono palla o sfidano gli avversari per il 15% delle volte sui lati e per il 85% delle volte al centro, il movimento laterale può cambiare questo valore fino al 10%

- I centrocampisti laterali ricevono palla o sfidano gli avversari per il 85% delle volte sui lati e per il 15% delle volte al centro, il movimento laterale può cambiare questo valore fino al 10%
- Un centrocampista che si muove verso un lato darà più assistenza verso quel lato e meno al centro
- Un centrocampista che si muove verso il centro darà più assistenza verso il centro e meno verso i lati

Attaccanti - (Forwards)

Muovere lateralmente un attaccante può direzionare le giocate offensive dal centrocampo, cambiare la probabilità di essere scelto come ricevitore di un passaggio e modificarne le performance.

- Un attaccante che si muove verso un lato o verso il centro sarà scelto più facilmente da un passaggio che proviene da quella zona di campo. Nota: questo modifica solo la probabilità di essere il ricevitore del passaggio infatti se entrambi gli attaccanti si muovono verso il centro o verso il lato questo effetto viene annullato
- Un attaccante che si muove verso il centro o un lato riceve un piccolo bonus di assistenza nei duelli risultanti da passaggi che provengono da quell'area
- I centrocampisti tendono a passare di più la palla dove si stanno muovendo gli attaccanti. Il movimento degli attaccanti ti permette quindi anche di direzionare il gioco nelle aree di centrocampo che preferisci. Esempio:
 - Un attaccante che si muove verso sinistra ed un altro che si muove verso destra significherà che i centrocampisti laterali riceveranno più passaggi rispetto a quelli centrali
 - Un attaccante si muove verso sinistra e uno verso il centro significherà che i centrocampisti centrali e di sinistra riceveranno più passaggi rispetto a quelli a destra
 - Entrambi gli attaccanti si muovono verso il centro: i centrocampisti centrali riceveranno più passaggi rispetto ai centrocampisti laterali

Difensori Centrali - (Center-Backs)

Muovere i difensori centrali lateralmente permette loro di concentrarsi di più sui passaggi da centrocampo che provengono dai lati o dal centro

- Un difensore che si muove verso il centro o verso un lato è più probabile che sia il difensore che difenderà se il passaggio in area proviene da quel settore. Questo modificatore viene applicato dopo la "predictability"
- Un difensore che si muove verso il centro o verso un lato riceve un piccolo bonus di assistenza nei duelli che partono da un passaggio proveniente da quell'area, e un piccolo malus di assistenza nei duelli che partono da un passaggio non proveniente da quell'area

Movimento e ampio margine

I movimenti sul campo sono fondamentali per creare spazio e far sviluppare opportunità, specialmente i movimenti diagonali.

- Quando un giocatore ha un movimento in avanti: il valore più piccolo tra il suo movimento in avanti e il suo movimento laterale viene usato come bonus per aiutarlo a liberarsi con un ampio margine
- Quando un giocatore ha un movimento indietro: il valore più piccolo tra il suo movimento indietro e il suo movimento laterale viene usato come malus per l'avversario che vuole liberarsi con un ampio margine

Portieri - (Goalkeepers)

Movimento in avanti

- IN viene incrementata fino al 10%
- GP viene diminuita della stessa percentuale con cui si aumenta la IN
- Gli attaccanti avversari hanno meno possibilità di liberarsi con ampio margine ed avere un uno contro uno
- I pallonetti (Lobs) sono più efficaci

Movimento indietro

- GP può essere incrementata fino al 5%
- IN diminuisce della stessa percentuale di aumento di GP
- i pallonetti sono meno efficaci

Movimento laterale

Il movimento laterale permette al portiere di concentrarsi di più verso un lato. OR viene incrementato fino al 10% contro i passaggi che provengono da quel lato e diminuito dello stesso valore se provengono dal lato opposto.

Lista o Mercato dei Trasferimenti - (Transfer List)

La lista di trasferimento dà la possibilità ai manager di poter acquistare/vendere i giocatori per poter migliorare la rosa o cedere i giocatori in eccesso. L'orario di scadenza delle aste è fissato ogni 4 ore: 2.00am - 6.00am - 10.00am - 14.00pm - 18.00pm - 22.00pm.

Nella lista dei trasferimenti vengono mostrate quante offerte riceve il giocatore, ma non viene mostrato l'importo dell'offerta più alta, perciò fino alla fine dell'asta non si può sapere chi ha fatto l'offerta più alta. Il valore stimato del giocatore viene visualizzato come una guida ai prezzi.

Visto che nessuno conosce l'importo dell'offerta più alta, non c'è bisogno di essere in linea alla scadenza dell'asta per poter piazzare la miglior offerta.

Il sistema gestisce il "Resto del Mondo" sia come acquirente che come venditore di giocatori al mercato. Se non ci sono abbastanza giocatori nel mercato il "Resto del Mondo" vende una serie di giocatori al mercato immettendoli nella lista dei trasferimenti. Il "Resto del Mondo" fa un'offerta su ogni giocatore inserito nella lista dei trasferimenti e immediatamente il giocatore è elencato. Questa offerta sarà almeno il 70% del valore dei giocatori e fino al 110% del valore dei giocatori. Nel corso del tempo il "Resto del Mondo" aumenta o diminuisce il valore delle sue offerte a seconda che ci siano stati recentemente un alto numero di acquisti o vendite di un particolare tipo di giocatori da o verso il "Resto del Mondo".

Il "Resto del Mondo" fornisce praticamente liquidità al mercato e quindi riscuote il suo profitto solitamente facendo una offerta un po' più bassa del prezzo del mercato.

Vendita dei Giocatori - (Selling Players)

Per vendere un giocatore bisogna andare nella sua homepage e fare click su "Sell" - "Vendi". Ci sono delle restrizioni alla vendita di un giocatore, un giocatore non può essere venduto quando:

- È sotto i 22 anni di età.
- È stato con la sua squadra attuale per meno di un mese.
- Si è infortunato.
- È un portiere e il suo club ha solo un portiere.
- È un giocatore di movimento e il suo club ha solo o meno di 10 giocatori di movimento.

Se una di queste restrizioni è applicabile, il bottone di vendita non verrà mostrato nella pagina del giocatore.

Una volta messo in vendita il giocatore verrà immesso nella lista dei trasferimenti in una delle fasce orarie dell'asta e con un termine di quattro giorni fino alla scadenza dell'asta.

Acquisto dei Giocatori - (Buying Players)

Per acquistare un giocatore bisogna fare una offerta su di lui e sperare che tale offerta sia la più alta tra tutte quelle ricevute anche da altri manager. Per fare una offerta su un giocatore bisogna andare nella sua homepage, lì c'è una sezione "Transfer Listed" con la data di

scadenza dell'asta, bisogna inserire l'offerta nell'apposito spazio e cliccare su "Bid". Una offerta puo' essere aumentata o diminuita come desiderato semplicemente seguendo la stessa procedura.

Una volta raggiunto il termine dell'asta, si riceve una "Club News" contenente informazioni su chi ha vinto l'asta e il prezzo pagato per il giocatore.

Un club non puo' fare una offerta superiore al suo conto in banca. Una volta che l'offerta e' stata fatta, l'importo del denaro viene congelato dalla conta bancaria del club e al termine dell'asta il denaro congelato viene utilizzato per pagare il giocatore se l'asta e' stata vinta o altrimenti il denaro viene restituito alla conta bancaria del club.

Se una offerta viene aumentata o diminuita durante l'asta, il denaro congelato viene aumentato o diminuito di conseguenza.

Tutti i trasferimenti in corso di un club, sono riassunti nella pagina "Trasferimenti".

Solo il proprietario del club puo' vedere le offerte provenienti da un altro club.

Offerte - (Offers)

Le offerte possono essere effettuate se un giocatore non è sul mercato e indicano ad un altro manager l'interesse per quel giocatore.

E' possibile ricercare i giocatori che non sono sul mercato nel "Transfer Market", mostrando i filtri "show filter" e spuntando la casella "Only show transfer list players".

Una volta fatta l'offerta diventa un impegno vincolante per un'offerta di almeno quel prezzo una volta che il giocatore va sul mercato. Una volta ricevuta l'offerta un manager può fare tre cose:

Accettare

Il giocatore viene messo sul mercato e l'offerta viene convertita un un'offerta nell'asta.

Quest'offerta, differentemente dal normale, non può essere diminuita ma solo aumentata.

Tuttavia se viene aumentata non può essere più ridotta.

Rifiutare l'offerta

L'offerta viene annullata.

Non fare niente

L'offerta viene annullata una volta arrivata la data di scadenza della stessa

Le squadre del sistema o inattive non accettano nessuna offerta. Questo cambierà dalla stagione 6.

Per effettuare un offerta su un giocatore vai nella sua scheda. Se il giocatore è vendibile verrà mostrato il tasto "Make an offer", usa questo pulsante per fare un'offerta.

Anche le offerte rendono indisponibile l'ammontare dell'offerta dalle casse, questi soldi verranno restituiti in caso di annullamento dell'offerta e usati nel caso l'offerta fosse accettata.

Un offerta dura 7 giorni, può essere cancellata in qualsiasi momento (se non viene accettata) dal tab Offers della pagina di dettaglio del giocatore.

Tutte le offerte effettuate o ricevute da una squadra sono riassunte nella sezione "Transfers page" del club.