



# FIFA MANAGER 14



# CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	2	MENÚ DE TRASPASOS	25
CONTROLES COMPLETOS	2	MENÚ DEL CLUB	28
DESTACADOS	3	MENÚ INFRAESTRUCTURA	31
SISTEMA DE AYUDA	5	MENÚ CARRERA	32
PRIMEROS PASOS	6	OPCIONES	33
AJUSTES DE TU PRIMERA PARTIDA	7	SELECCIÓN NACIONAL	34
JUGAR UNA PARTIDA	8	PARTIDO	35
MENÚ DEL EQUIPO	19	DESARROLLO DE LOS JUGADORES	40

## INTRODUCCIÓN

Bienvenido a *FIFA Manager 14*: todo el mundo de la gestión futbolística en tus manos. Desempeña uno de los trabajos más exigentes del mundo sumergiéndote en la simulación de gestión más realista del mercado.

Visita [www.fifa-manager.com](http://www.fifa-manager.com) para conocer las últimas noticias, consejos y debates en los foros sobre *FIFA Manager 14*.

## CONTROLES COMPLETOS

*FIFA Manager 14* se controla mediante el ratón. Un icono con una mano apuntando junto con un símbolo de más indican que hay elementos sobre los que se puede hacer clic derecho para acceder a más información. También puedes ver consejos útiles si pasas el ratón sobre algunas informaciones que aparecen en pantalla. La mayoría de las pantallas emergentes se pueden cerrar haciendo clic derecho fuera de ellas.

## DESTACADOS

En esta sección encontrarás un resumen de las características más destacadas que se han incluido en la serie *FIFA Manager*.

### BRILLANDO CON LUZ PROPIA

Algunos jugadores podrían evolucionar inesperadamente de forma que nadie lo hubiera previsto. En cuestión de pocos meses, un jugador de nivel medio y prácticamente desconocido evoluciona hasta convertirse en un joven con personalidad. Aunque estos cambios no son siempre para bien. Por ejemplo, el jugador puede sufrir una crisis, dejarse llevar por la ambición o tomárselo todo con más calma de lo normal.

### OPCIÓN DE RECOMPRA

A veces vender a un jugador puede ser todo un problema. Para evitar esto, utiliza la opción de recompra. De este modo puedes volver a comprar al jugador por un precio adicional en caso de que evolucione de forma positiva en su nuevo club.

### OJEADORES REGIONALES

Los ojeadores regionales te permiten apoyar a los jóvenes talentos de tu región y hacerte con sus servicios para el club.

### CESIÓN DIRECTA

Puedes comprar jugadores y cederlos directamente a su anterior club.

### DESARROLLO DINÁMICO DE LIGAS

Las ligas individuales se evalúan constantemente. En estas evaluaciones se emplean distintos indicadores, como su capacidad financiera, éxito internacional, balances financieros, seguimiento, calidad del estadio y otros muchos. La propia evaluación influye en aspectos como los ingresos televisivos y el prestigio del club en general.

### ALTIBAJOS ESPECIALES DE LA COPA MUNDIAL Y LA COPA EURO

Tras una Copa Euro o Copa Mundial, se graba una escena especial en la que se vuelve a evaluar a los sorprendidos jugadores del torneo. Si un jugador, por ejemplo, ha marcado cinco goles y su nivel de fuerza es solo de 70, aún así mejorará y se revalorizará. De este modo, el rendimiento de un jugador en torneos importantes será el centro de atención y alimentará las especulaciones en el mercado de traspasos.

## **BARRA DE MENÚS CONFIGURABLE**

Personaliza la barra de menús situada en la parte inferior de la pantalla con un máximo de 27 accesos directos a menús. Después, haz clic en uno de los iconos para acceder a ese menú de forma inmediata. Si hubiera algún problema en una de estas secciones (por ej. una alineación incompleta), aparecerá un símbolo de advertencia y una sugerencia.

## **DINÁMICA DEL EQUIPO**

La sección Dinámica del equipo te ofrece una visión general de la jerarquía de tu equipo, rivalidad, incompatibilidad de personalidades, objetivos personales, relaciones familiares y mucho más. Habla con tus jugadores y asegúrate de que todos reman en la misma dirección.

## **SISTEMA DE NIVELES**

El nivel general de un jugador depende de sus habilidades, posición natural, estilo de juego y flexibilidad de posición.

## **NUEVA CARTERA DE TEMPORADA**

Diseña una plantilla de ensueño para la próxima temporada. Observa cómo varían las cifras importantes de tu equipo cuando realizas cambios entre los juveniles, jugadores del segundo equipo o jugadores de tu Cartera.

## **MERCADO DE TRASPASOS**

Los equipos de la IA desarrollan estrategias de traspaso a largo plazo al contar con una formación determinada. También realizan un análisis de costes y beneficios al buscar nuevos jugadores. Los jugadores libres son objetivos de traspaso muy cotizados.

## **ALINEACIONES Y ROTACIONES**

Los jugadores que estén cansados podrán descansar si el partido no es trascendente. En este caso, la IA da a los jóvenes talentos más minutos de juego, lo que les ayuda a crecer futbolísticamente. Y a la larga, les hace más competitivos.

## **MODO TEXTO**

Veinte Decisiones del mánager y un nuevo minijuego de penaltis darán al jugador la sensación de estar dirigiendo desde el banquillo. Los numerosos textos nuevos dan el toque final.

## MERCHANDISING

Busca y vende hasta 100 artículos distintos en la sección Merchandising del juego, todos con los distintivos colores del club.


## DESARROLLO DEL JUGADOR MEJORADO

El desarrollo de cada jugador depende de su rendimiento en el terreno de juego. Para calcular el progreso de un jugador, se tiene en cuenta el nivel del rival. Ya no saldrá bien la jugada de pasar al 2.º equipo a los mejores jugadores.

## AJUSTES TÁCTICOS CONTINUOS

Las tácticas se pueden ajustar con gran nivel de detalle. De este modo, el jugador tiene un control total sobre el estilo de juego de su equipo.

## SISTEMA DE AYUDA

*FIFA Manager 14* integra un nuevo sistema de ayuda que te ofrece numerosos consejos y algunas pistas sobre todas las características del juego. Busca este icono en el juego: 

En la mayoría de las pantallas lo encontrarás en la esquina superior derecha. Haz clic en este icono para acceder a la información de cada pantalla. En algunas ocasiones, la información de ayuda incluye enlaces directos a otras pantallas.

Puedes acceder a la ayuda para aprender a usar cualquier pantalla del juego; este manual te servirá de guía a través de pantallas y opciones y te ofrecerá información detallada.

# PRIMEROS PASOS

## MENÚ PRINCIPAL

El menú principal incluye las siguientes opciones:

### INICIAR PARTIDA

Te permite iniciar una nueva partida o continuar otra previa.

### NUEVA PARTIDA

Comienza una nueva partida con hasta cuatro jugadores por PC y dirige a tus equipos favoritos. Se pueden seleccionar 180 ligas diferentes y alrededor de 40.000 jugadores reales de la base de datos. Puedes ser entrenador y mánager, y hasta puedes convertirte en el dueño de tu equipo o formar parte de la plantilla como jugador mánager.

### CONTINUAR ÚLTIMA PARTIDA

Continúa la última partida que guardaste.

### CARGAR PARTIDA

Carga cualquier partida que hayas guardado previamente.

### INICIO RÁPIDO

Cada vez que comiences una nueva partida, *FIFA Manager 14* creará un archivo de guardado de partida con los ajustes de ese momento. Podrás usar esta opción para cargar una partida creada previamente y comenzar de nuevo desde el principio sin tener que volver a realizar los ajustes necesarios.

## EXTRAS DEL TÉCNICO

### PREVISIÓN DEL PARTIDO

Puedes simular cualquier partido en cualquier momento con la herramienta Previsión del partido. Decide si quieres usar una partida guardada o una base de datos nueva para tus partidos. Consulta la ayuda durante el juego para conocer más detalles acerca de esta fantástica utilidad.

### MEJORES JUGADAS EN 3D

Cuando juegues partidos en el modo Partido en 3D, podrás guardar tus mejores jugadas para volver a verlas más tarde.

### CRÉDITOS

Aquí puedes ver quién ha participado en la creación de *FIFA Manager 14*.

### OPCIONES

Ajusta las opciones estándares del juego según tus preferencias. Aquí puedes cambiar las opciones de sonido y de vídeo.

### SALIR

Sal de *FIFA Manager 14* y vuelve a tu escritorio.

## AJUSTES DE TU PRIMERA PARTIDA

Si eres nuevo en *FIFA Manager 14*, echa un vistazo a todas las opciones que te ofrece el juego para asegurarte de que funciona y tiene el aspecto que tú quieres. Recuerda que el sistema de ayuda puede aclararte el funcionamiento de cualquier opción.

Antes de seleccionar un país, ten en cuenta el rendimiento de tu PC. La velocidad del juego se reducirá notablemente si eliges demasiados países, pues llevará bastante tiempo calcular los resultados de todos los equipos del mundo, incluidos los juveniles.

## NIVEL DEL JUGADOR Y TALENTO DE LAS ESTRELLAS

Esta característica indica el nivel general y el Talento de todos los jugadores. De este modo podrás evaluar rápidamente si a un jugador se le da mejor una determinada posición sin tener que analizar todas sus habilidades.

## ASPECTO DEL MÁNAGER

En esta pantalla podrás definir tu apariencia en el modo Partido en 3D como jugador y como mánager. Si activas las escenas cinemáticas en el modo Partido en 3D, la cámara puede mostrar de vez en cuando tus reacciones como mánager en el partido.

# JUGAR UNA PARTIDA

Si no tienes mucha o ninguna experiencia con la serie *FIFA Manager*, lee detenidamente la información de esta sección. Los jugadores veteranos también podrán encontrar información de interés en esta guía. Durante la primera temporada aparecerá con frecuencia una pantalla de ayuda con consejos útiles para mejorar tu juego. Estas pantallas de ayuda se pueden activar o desactivar de forma permanente dentro de OPCIONES > PREFERENCIAS > PANTALLAS OPCIONALES.

Tu punto de inicio es la Central de noticias del escritorio del jugador. Aquí recibirás correos de tu personal o de otras fuentes relacionadas con todo el mundo del juego. Muchos artículos de noticias incluyen enlaces directos a otras pantallas, que reconocerás por un hipervínculo de color azul. Haz clic en el icono de ayuda que hay en la esquina superior derecha de la Central de noticias para averiguar más cosas sobre el escritorio del jugador.

## ASIGNACIÓN DE LOS MENÚS A LOS ATAJOS DE TECLADO

Para asignar un menú a una tecla de acceso rápido (**F2-F8**), mantén pulsado **CTRL** y pulsa la tecla elegida cuando el menú esté en pantalla. Luego solo tendrás que pulsar la tecla de función correspondiente para acceder a ese menú.

### ORIGIN EN EL JUEGO

Pulsa **F1** y mantén pulsado **CTRL** para abrir Origin en el juego. En este menú emergente puedes chatear con amigos, navegar por la web y realizar ajustes. Para comenzar, utiliza las pestañas que aparecen en la parte inferior de la pantalla.

## ENTRADA AL MENÚ CON CLIC DERECHO

Puedes seleccionar determinadas entradas en los menús desplegados del escritorio del jugador (como por ejemplo, EQUIPO > ENTRENAMIENTO) haciendo clic derecho sobre estas entradas. A continuación, podrás acceder a estas pantallas directamente haciendo clic derecho sobre el menú destacado (EQUIPO).

## WIDGETS

Puedes colocar varios widgets con datos útiles por todo el escritorio del jugador. Para hacerlo, mueve el ratón cerca de la pantalla principal hasta que aparezca un rectángulo transparente. Después, haz clic derecho y elige uno de los widgets disponibles para colocarlo ahí. Con el widget Navegación puedes elegir las cinco pantallas que quieras asignar a una selección rápida.

## NAVEGACIÓN

Dependiendo de la resolución de pantalla que tengas, quizá no puedas ver por completo el escritorio del jugador en la pantalla. Para desplazarte de un lugar a otro, mueve el ratón por los bordes de la pantalla.

## BIENVENIDO A TU CLUB

Lo primero que debes hacer es conocer mejor a tu equipo. Para ello, selecciona EQUIPO > PRIMER EQUIPO. Verás el equipo y la formación que se emplearía si hoy hubiera un partido. Haz clic derecho en el nombre de un jugador y selecciona DETALLES DEL JUGADOR. No te asustes por la cantidad de información que hay; primero nos centraremos en la parte izquierda de la pantalla. Aquí aparecen las habilidades del jugador.

## DETALLES DEL JUGADOR

El nivel de un jugador es un buen indicio de su posible rendimiento en un partido. El nivel general sobre una posición es una combinación de las habilidades del jugador, su estilo y su flexibilidad de posición. Haz clic en el menú desplegable que aparece sobre las habilidades del jugador y selecciona FLEXIBILIDAD DE POSICIÓN para mostrar el nivel del jugador en todas las posiciones disponibles.

Si has activado la opción Mostrar nivel del jugador en la pantalla Modo de juego, en la parte superior izquierda se mostrarán los niveles globales del jugador para un máximo de seis posiciones. Usa este valor para evaluar rápidamente a un jugador. El Talento del jugador representa su evolución prevista. Las estrellas doradas (que equivalen a dos Puntos de talento) y plateadas (que equivalen a uno) indican el Talento de un jugador. Por ejemplo, tres estrellas doradas y una plateada suman siete Puntos de talento. Los jugadores con un gran talento suelen mejorar con el entrenamiento a un ritmo mayor. El valor máximo de Talento es 10. Muy de vez en cuando aparecerá un jugador con Talento 11, que estará destinado a convertirse en el jugador del siglo.

Puedes desplazarte por los jugadores de la lista con las flechas de la parte superior derecha. Echa un vistazo a tus jugadores para hacerte una idea de sus puntos fuertes y débiles. Con el sistema de ayuda del juego, podrás conocer mejor las habilidades de los jugadores, entre otras muchas cosas. ¡Ahora vamos a echar un vistazo a la alineación y las tácticas! Cierra Detalles del jugador pulsando **ESC** o haciendo clic en el botón rojo que hay en la parte superior derecha.

## ALINEACIÓN

En el menú desplegable que aparece sobre el campo, puedes seleccionar una formación para tu equipo y mover a jugadores del campo y de la Lista de jugadores arrastrándolos y asignándoles esas posiciones. Es probable que el nivel global cambie en función de su posición, ya que ese nivel depende de las habilidades y la flexibilidad de la posición del jugador. Si no estás seguro de la alineación, deja que uno de tus asistentes se encargue haciendo clic en ASISTENTE DE ALINEACIÓN. Si lo haces, el asistente creará la mejor alineación posible aprovechando al máximo los puntos fuertes de los jugadores, pero la alineación se verá influenciada por sus preferencias personales. Usa el menú desplegable que hay sobre la Lista de jugadores para ver algunos datos acerca de los jugadores. Ahora haz clic en ABRIR TÁCTICAS, debajo de la tabla.

# TÁCTICAS

Hasta los mejores jugadores pueden pasarlo mal para ganar un partido si no juegan en equipo. ¡Tu responsabilidad es conseguir que lo hagan!

Al abrir la pantalla por primera vez, un asistente de ayuda te echará un cable con la elección de algunos ajustes básicos. Puedes volver a abrir la Ayuda haciendo clic en el icono de la parte inferior izquierda. Activa Complejo para ver todos los ajustes tácticos disponibles para tu equipo. Puedes cambiar los ajustes con las flechas sobre el campo o los controles desplegables de cada táctica.

Usa los botones de la barra de menú superior para cambiar la forma en que se muestran las Órdenes individuales. Estas se dividen en Órdenes (predeterminadas) y Rutas de carreras. Haz clic derecho en un jugador para cambiar los ajustes de sus órdenes individuales. En el apartado de las rutas de carreras, cada jugador tendrá una flecha defensiva y otra ofensiva que determinan su posición en función del equipo que tenga el control del balón. Arrastra las flechas a una nueva posición para cambiar los ajustes.

También puedes seleccionar COMPARACIÓN DE EQUIPOS, que se encuentra junto a Órdenes y Rutas de carreras, para conocer los puntos fuertes y débiles del rival y ver algunas sugerencias. En la pantalla Comparación de equipos, puedes dar a tus jugadores instrucciones para hacer marcajes individuales arrastrándoles directamente sobre los jugadores rivales.

Haz clic en los botones OFE, EQ o DEF para seleccionar de forma automática una formación ofensiva, equilibrada o defensiva para tu equipo. Haz clic derecho en uno de los números que hay al lado de esos botones para abrir la pantalla Formaciones rápidas.

## ENTRANDO EN MÁS DETALLES

Si comienzas una temporada con un club nuevo, querrás aplicar una formación y un sistema concretos. Por ejemplo, algunos managers quieren presionar intensamente al rival y jugar con pases directos y arriesgados. Otros prefieren un sistema más seguro, en el que la mayoría de los jugadores se quedan en su campo y envían balones largos a los delanteros en cuanto recuperan la posesión. Debes decidir qué sistema te conviene más y ver lo que puede hacer la plantilla para ajustarse a tus planes. Debe ser una decisión a largo plazo, así que en las próximas temporadas deberás buscar jugadores que mejor se adapten a tus esquemas. Por otra parte, durante el transcurso de la temporada se contrata a muchos managers y es un momento complicado para hacer cambios en una plantilla ya conformada. En ese caso, tendrás que aprovechar al máximo la plantilla disponible, sin dejar de hacer planes de futuro. Haz clic en el botón Aceptar para cerrar la pantalla de tácticas.

## CONTRATOS Y TRASPASOS

Lo más probable es que no estés del todo satisfecho con tu plantilla actual. Puede que haya posiciones mal cubiertas o que algunos jugadores no estén a la altura de tus expectativas. Selecciona TRASPASOS > CONTRATOS.

## CONTRATOS EXISTENTES

Ahora verás un resumen de tu primer equipo. Los contratos de los jugadores resaltados con color naranja están a punto de finalizar. Si son jugadores importantes, puede que te interese ofrecerles una renovación. Para renovar, haz clic derecho en un jugador y selecciona **CONTRATO > RENOVAR CONTRATO**.

Primero verás una evaluación general del jugador, incluyendo sus expectativas y los clubes que puedan estar interesados por él. Si el jugador está interesado en una renovación, haz clic en **NEGOCIAR** y se abrirá una nueva pantalla en la que podrás hacerle una oferta. Ya se habrá elegido una propuesta básica teniendo en cuenta los aspectos más importantes. Haz clic en el botón **AÑADIR/ELIMINAR** para cambiar las bonificaciones y las cláusulas adicionales. En la parte inferior podrás ver la Valoración de la oferta (no se muestra si el ajuste de dificultad está en Dificil), que es un indicio de las probabilidades que tienes de que el jugador acepte la renovación.

Si te convence, haz clic en el botón verde para presentar la oferta. Casi siempre, el jugador se lo pensará y te responderá al cabo de unos días.

**CONSEJO:** alterar la duración de un contrato puede influir en los jugadores. Los jugadores jóvenes con potencial pueden especular con ofertas mejores de otros clubes y, por tanto, querer fichar únicamente por un periodo breve. Por otra parte, un contrato largo puede ser adecuado para los jugadores de mayor edad, que estarán encantados de jugar para tu club durante un periodo prolongado.

También puedes desvincular a un jugador de su contrato (ahorrarás dinero, pero tendrás que abonar una compensación) o cambiar su estado de contrato.

## CAMBIAR ESTADO DEL TRASPASO

**Establecer solo el requisito del traspaso** Tú decides la cantidad de dinero que pides por el traspaso del jugador. Sirve como orientación para los equipos interesados en un traspaso.

**Colocar en la lista de transferibles para su cesión** El jugador se incluye en la lista de transferibles para cesión. Esta opción suele usarse para que los jugadores jóvenes obtengan experiencia en ligas inferiores. No se puede ceder a un jugador cuyo contrato termina al final de la temporada.

**Poner en la lista de transferibles para su venta** El jugador se incluye en la lista de transferibles para ser vendido. No puedes vender a un jugador renovado hace menos de 90 días.

**Declarar intransferible** Establece que no quieres vender al jugador y que cualquier oferta deberá ser muy elevada. Esta opción solo está disponible para los jugadores que no tienen un precio de salida estipulado en su contrato. Solo puedes asignar este estado a tres jugadores como máximo.

Es poco probable que consigas sacar a todos los jugadores que necesitas del equipo juvenil, así que es hora de acudir al mercado de traspasos. Para ello, selecciona **TRASPASOS > MERCADO DE TRASPASOS**.

## TRASPASOS

El mercado de traspasos se ha rediseñado para centrarse más en las necesidades del club. Recibirás puntualmente un completo análisis de la plantilla, que incluye una lista de las posiciones que el club necesita reforzar y de los jugadores más adecuados. Estos jugadores se considerarán objetivos prioritarios para traspasos y cesiones.

Haz clic en la columna Nivel para ordenar la tabla. Si encuentras a un jugador adecuado, haz clic derecho en su nombre y selecciona **CONTRATO > OFERTA DE COMPRA** (en algunos casos solo podrás conseguirlo en calidad de cedido). Si un jugador está dispuesto a unirse a tu club, negocia su traspaso con su club actual. Primero debes llegar a un acuerdo con el club, pues el jugador está vinculado a su club por contrato. El factor más importante es el precio, pero puedes hacer tu oferta más atractiva con el pago de primas. El indicador de la parte inferior (no se muestra si el ajuste de dificultad está en Difícil) deja entrever lo que opina el otro club acerca de la oferta. Haz clic en el botón verde para presentar tu oferta. Cuando llegues a un acuerdo con el club sobre un jugador, podrás presentar una oferta contractual al jugador. Las renovaciones contractuales funcionan de la misma manera.

### ENTRANDO EN MÁS DETALLES

A menudo, los equipos dispondrán de un traspaso prioritario en una temporada e invertirán buena parte del presupuesto en él. Analiza las posiciones que más necesitas reforzar e invierte tus recursos para conseguirlo.

El periodo de traspasos es el momento en el que se pueden realizar traspasos y hay dos por temporada. El primero dura desde el primer día de julio hasta el último de agosto y el segundo se inicia en enero. Puedes establecer el momento del traspaso que quieras en la ventana de la negociación con el club. Si el mes de enero ya ha pasado, solo podrás concretar un traspaso al final de la temporada. Si el contrato de un jugador expira al final de la temporada, podrás ofrecerle directamente un contrato para la próxima temporada, pues su club ya no podrá exigir un precio por su traspaso. Los jugadores sin contrato pueden ser traspasados en cualquier momento.

### ÚLTIMAS 24 HORAS

Las últimas 24 horas de un periodo de traspasos siempre están llenas de emoción. Puedes negociar el precio del traspaso con el otro club mientras transcurren las últimas 24 horas del plazo. Además, puedes intentar llegar a acuerdos con los jugadores con quienes ya has emprendido negociaciones por su traspaso. También es posible que te ofrezcan jugadores en el último momento, o incluso que otros clubes quieran fichar a tus jugadores durante esas 24 horas finales.

## BUSCAR JUGADORES

¿No has dado con ese jugador tan necesario? ¡Prueba a buscarlo! En el Mercado de traspasos, haz clic en BUSCAR JUGADOR y, después, selecciona CRITERIOS DE BÚSQUEDA en la parte inferior izquierda de la pantalla.

Antes de usar esta pantalla debes tener una idea clara de lo que buscas, pues es posible que aparezcan cientos o miles de jugadores si tus criterios de búsqueda no son muy restringidos. Echa un vistazo a las opciones de que dispones y usa la ayuda del juego para conseguir más información sobre las características. Si estás conforme con la selección de estos criterios, haz clic en el botón verde y a ver qué encuentras. La tabla mostrará a todos los jugadores que se ajustan a tus criterios. Algunos jugadores podrían quedarse fuera de la búsqueda si no los conoces lo suficiente. Más adelante trataremos este tema. La tabla contiene un máximo de 250 jugadores. Si hay más, lo sabrás por medio de un texto emergente. A diferencia de los jugadores transferibles, puede que no sea fácil hacerse con los jugadores de esta lista, pues los clubes podrían negarse a traspasarlos. Sin embargo, si encuentras alguno que te guste, puedes realizar una oferta.

## PREPARATIVOS DE TRASPASO

Si te interesa un jugador, puedes intentar causarle buena impresión hablando con él antes de negociar. Para ello, selecciona la pestaña Preparativos de traspaso. Haz clic en BUSCAR para abrir una pantalla nueva y selecciona un continente, país y club; después a un jugador de la lista. Cuando vuelvas a la pantalla de los preparativos, elige una de las opciones de la derecha para interactuar con el jugador. Si hablas con él antes de negociar, tendrás más probabilidades de que el jugador esté dispuesto a fichar por ti. Lo malo es que los otros clubes también pueden interesarse por el jugador. No te lo tomes a la ligera y hables por hablar con todos los jugadores que puedas fichar en el futuro. Tu credibilidad disminuirá si no cumples tu palabra.

## ESTADO DEL CONTRATO

Haz clic en la pestaña Estado de la negociación para ver un resumen de las negociaciones pasadas y en curso, además de una tendencia del resultado.



## POPULARIDAD

¿Te has fijado en la columna Popularidad que hay en la tabla de búsqueda de jugadores? Se trata de un valor de 0 a 10 que determina lo que sabes acerca de ese jugador, siendo 10 un conocimiento perfecto de sus habilidades futbolísticas. Intenta encontrar a un jugador con popularidad 0 y abre sus Detalles del jugador. Verás algunos datos básicos y muchos signos de interrogación. Eso es porque apenas sabes nada acerca del jugador. Ahora busca a algunos jugadores con más popularidad y consulta sus detalles. Verás que la información acerca de sus habilidades se vuelve más precisa con cada nivel y, al alcanzar algunos niveles, se descubren nuevos detalles. Para conocer mejor a los ojeadores, haz clic en [TRASPASOS > OJEADORES](#).

## OJEADORES

Los ojeadores te ayudan a conocer información sobre los jugadores y a descubrir a las nuevas estrellas antes que los demás equipos. Si has iniciado la partida con un club suficientemente grande, ya tendrás algunos ojeadores a sueldo esperando a que les asignes una tarea. En caso contrario, consulta la sección *Personal* en la pág. 17 para aprender a adquirir nuevos ojeadores. Haz clic en el icono ASIGNAR NUEVA FUNCIÓN de la columna de estado de un ojeador. Aparecerá una nueva pantalla con las tareas disponibles. Selecciona OBSERVACIÓN GENERAL para pedirle al ojeador que realice una amplia búsqueda de jugadores que concurren en una categoría específica y utiliza las opciones de filtrado para estrechar el cerco. Pero no lo estreches demasiado o el ojeador volverá con las manos vacías. Por otra parte, si los criterios son muy amplios, puede que lo que consigas sea una enorme lista de jugadores sin utilidad para ti. Un buen punto de partida para una búsqueda podría ser un nivel global similar a la media de tu primer equipo, entre 5 y 10 puntos arriba o abajo. No obstante, si lo que necesitas es un tipo concreto de jugador (como un centrocampista de corte defensivo entre 20 y 25 años con una potencia de tiro mínima de 80 puntos), prueba a ajustar las opciones del ojeador en ese sentido. Cuando hayas establecido los criterios, haz clic en el botón verde para enviar al ojeador.

La tabla de los ojeadores indicará el tiempo que tardarán en realizar las misiones encomendadas. Los viajes a otros países o continentes llevan más tiempo que los desplazamientos dentro de tu propio país. Cuando transcurra ese tiempo, recibirás una notificación en tu Central de noticias. Regresa a la pantalla Ojeadores para consultar los resultados.

# TU PRIMERA FECHA

¡Ha llegado el momento de fijar algunas fechas! Selecciona EQUIPO > CALENDARIO. Aquí podrás programar eventos para toda la temporada: jornadas, concentraciones y el primer partido de la temporada. Uno de los primeros eventos de toda temporada es la concentración, que sirve para mejorar la forma física de los jugadores. Haz clic derecho en uno de los primeros días de julio del calendario, luego selecciona EQUIPO > CONCENTRACIÓN.

Aparecerá una pantalla con un menú desplegable desde el que podrás ajustar el objetivo de la concentración. Abre la ayuda del juego para ver las opciones que tienes. Cuando hayas elegido un lugar y un objetivo de la concentración, el día elegido será el primer día de tu viaje. En cuanto se inicie la concentración, podrás ajustar el objetivo de la concentración para otros aspectos del entrenamiento, como las tácticas.

También puedes programar algunos partidos amistosos para preparar la temporada. Regresa al calendario al cabo de algunos días, haz clic derecho en un día y selecciona EQUIPO > AMISTOSO. Verás una lista de rivales disponibles para que elijas uno. También podrás hacerlo aunque estés en una concentración.

En la sección Calendario de este manual tienes más información sobre los diversos eventos.

## 2.º EQUIPO

El mundo no se acaba con el primer equipo. Selecciona EQUIPO > SEGUNDO EQUIPO para echar un vistazo a la plantilla del segundo equipo. Puede que tengas toda una plantilla o apenas unos pocos jugadores, en función del número de ligas que hayas seleccionado.

Los segundos equipos juegan en ligas inferiores o en ligas exclusivas diferentes. Si quieres crear una liga independiente, selecciona esa opción en el momento de determinar las ligas simuladas durante la secuencia de inicio de la partida. La mayoría de las opciones funcionan como sus equivalentes del primer equipo. Si tu segundo equipo no juega en una liga, puedes consultar la pestaña de Estado para ver cómo le va.

A los jugadores no suele gustarles estar en el segundo equipo ya que todos prefieren jugar en la categoría más alta posible. Si encuentras jugadores con la moral baja, comprueba si pueden tener cabida en el primer equipo, porque quizá crean merecerlo. Puedes mover a un jugador a otro equipo desde el menú contextual (clic derecho) o en TRASPASOS > CONTRATOS > pestaña SELECCIÓN PLANTILLA. La moral de la mayoría de los jugadores bajará si los pasas al segundo equipo sin haber hablado antes con ellos.

## EQUIPOS DE JUVENILES

El futuro de tu equipo profesional sería negro si no pudieras contar con futuras estrellas. Haz clic en EQUIPO > EQUIPO JUVENIL para conocer el futuro de tu club. Los equipos de juveniles se dividen en dos grupos de edades. En la primera temporada, todos los jugadores nacidos entre el 1 de enero de 1995 y el 31 de diciembre de 1996 podrán jugar en el equipo de 17/18 años.

Consulta la ayuda en pantalla para obtener más información acerca de las opciones.

## ENTRENAMIENTO

Selecciona EQUIPO > ENTRENAMIENTO para entrar en la pantalla de entrenamiento. Cada semana puedes seleccionar hasta 28 ejercicios, y arrastrarlos y soltarlos en tu calendario de entrenamiento. Este número es inferior para los clubes que militan en divisiones menores. En total hay 39 ejercicios diferentes, incluidos 6 específicos para porteros. Para algunos ejercicios necesitarás hacer uso de las instalaciones del club y lo sabrás por las sugerencias que aparezcan. Haz clic derecho en un ejercicio para borrarlo. Si no quieres elegir los ejercicios personalmente, deja que tu asistente se encargue.

Si a tu equipo le falta energía, debes incrementar el tiempo de recuperación. Unos días libres mejorarán la moral de tus jugadores. No olvides crear un programa variado, pues los planes repetitivos repercuten en la moral de los jugadores de forma negativa.

Puedes establecer planes de entrenamiento para un máximo de 3 grupos, para porteros y para jugadores del segundo equipo. También puedes establecer objetivos de entrenamiento individuales para los jugadores y así posibilitar un mayor incremento de su progreso de entrenamiento.

Mueve a los jugadores entre los distintos grupos para potenciar la eficacia del entrenamiento y crea planes a largo plazo para toda la temporada.

También puedes fijar planes de entrenamiento individuales a largo plazo para cada jugador. Abre la página Detalles del jugador y haz clic en OBJETIVOS DE ENTRENAMIENTO, en el botón de la derecha, para definir los próximos objetivos de entrenamiento.

## PERSONAL

¿No te ves capaz de gestionar todo esto a la vez? ¿Prefieres centrarte solo en algunos aspectos? No hay ningún problema, puedes delegar en tus asistentes. Haz clic en CLUB > PERSONAL para ver a tus empleados o contratar a más. El nivel de los empleados debería ser similar al de tus jugadores. Los grandes clubes pueden contratar a empleados excepcionales (nivel 90 o superior).

Usa la pestaña Buscar para encontrar a nuevos empleados. El asistente técnico es uno de los empleados más importantes, pues puede mejorar las habilidades de los jugadores y te permite crear diferentes grupos de entrenamiento. Un director general podrá ocuparse de tus tareas diarias, mientras que los ojeadores descubrirán nuevos talentos para tu plantilla.

Para hacer una oferta a un posible empleado, haz clic derecho en su nombre y selecciona HACER UNA OFERTA. Te responderá al cabo de unos días.

Usa la pestaña de Asignar tareas para seleccionar las funciones de tus asistentes. Ten en cuenta que todos los empleados tendrán influencia aunque te encargues de las tareas personalmente. Por ejemplo, un buen director general incrementará las posibilidades de que los jugadores firmen contratos justos.

## OTRAS PANTALLAS

Con toda la información que has recibido ya tienes suficiente para gestionar tu equipo, pero el juego ofrece muchas más opciones. Las siguientes secciones te ofrecen un resumen de las demás pantallas del menú principal, además de una descripción de la jornada. Consulta la ayuda del juego para obtener más información.

### DETALLES DEL CLUB

Para ver más información sobre cualquier club del juego, haz clic derecho en su nombre o abre la pantalla Detalles del club.

### HERRAMIENTAS

Usa las siguientes herramientas, mostradas como iconos en la barra del menú, para simplificar tu vida como mánager.

### REVISTA DE LA TEMPORADA

Esta pantalla muestra información detallada acerca de todos los equipos y traspasos de tu liga.

### SITIO WEB

Información actualizada sobre tu liga y el mundo del fútbol en general.

## ESTADÍSTICAS

Accede a información detallada sobre jugadores y equipos.

**NOTA:** a veces encontrarás entradas definidas como N/D. Significa «no disponible» y suele aparecer en las estadísticas de un club que no se esté simulando en tu partida.

## ESTADO DE LOS TORNEOS

Esta pantalla ofrece un resumen y estadísticas detalladas de todos los torneos nacionales actuales.

## HERRAMIENTA DE ANÁLISIS DE PARTIDOS (HAP)

La Herramienta de Análisis de Partidos ofrece un análisis exhaustivo de todos los partidos disputados en el modo Partido en 3D.

## ESTADÍSTICAS EUROPEAS

Echa un vistazo a las estadísticas a escala continental.

## BUSCAR JUGADOR

Contiene una vista general de todos los jugadores del mundo.

## BUSCAR HISTORIAL

Revisa todos los jugadores y todos los clubes a cuyos detalles has accedido.

## JUGAR UN PARTIDO

El mejor modo de aprender a disputar los partidos es organizar un amistoso.

Para organizar un amistoso:

1. Haz clic en EQUIPO > CALENDARIO. Haz clic derecho en una fecha libre y selecciona EQUIPO > AMISTOSO. Elige a un rival de la lista (Peores clubes o Mejores clubes) o invita al equipo que quieras, decide si quieres jugar como local o visitante y haz clic en la marca de aprobación verde.
2. Haz clic en el botón de continuar hasta que llegue el día del partido.
  - ▶ Un icono con una mano roja significa que tienes algún mensaje importante que leer antes de continuar.
  - ▶ Un icono con un signo de exclamación amarillo significa que debes modificar la alineación antes del partido.
3. Cuando llegue el día del encuentro, haz clic en el silbato que está situado en la parte inferior derecha de la pantalla.
4. En la pantalla Seleccionar modo del partido, escoge PARTIDO EN 3D para tu primer encuentro y haz clic en el icono del recuadro. Tras una breve introducción, comenzará el encuentro.

**NOTA:** encontrarás más detalles sobre cómo disputar partidos en *Jornada*, en la pág. 35.

## BARRA DEL MENÚ SUPERIOR

En la barra del menú situada en la parte superior de la pantalla se encuentran cinco pestañas principales: Equipo, Traspasos, Club, Infraestructura y Carrera. Estas pestañas te permiten acceder rápidamente a las secciones más importantes de gestión de un club.

# MENÚ DEL EQUIPO

## EQUIPO > CENTRAL DE NOTICIAS

Mantente informado sobre todo lo que le sucede a tu club. Aquí recibirás los mensajes de correo electrónico sobre los traspasos completados (o fallidos), el estado de tus jugadores, de las finanzas del club y muchas cosas más.

## EQUIPO > CALENDARIO

Este menú permite programar todo tipo de eventos relacionados con el club y ofrece un resumen de los actos futuros.

## EVENTOS DEL EQUIPO

### CONCENTRACIÓN

Sitúa el ratón sobre las diferentes ubicaciones para ver información sobre el efecto que puede tener cada concentración sobre el equipo.

### MINI-CONCENTRACIÓN

Las concentraciones cortas solo duran dos días y no tienen mucho efecto sobre las habilidades de los jugadores, aunque sí pueden tenerlo sobre su confianza y su moral.

### AMISTOSO

Si te decides por jugar un amistoso, verás una lista de todos los clubes interesados. Ahora también puedes invitar al rival que elijas.

### TORNEO

Enfréntate a otros tres equipos en un mini torneo.

### TORNEO CUBIERTO

Una competición cubierta solo puede organizarse en invierno y en caso de que no haya partidos durante al menos tres semanas. Tienes que adelantar el dinero del premio, pero puede que recuperes una parte gracias a la venta de entradas.

### PARTIDO DE HOMENAJE

Si un jugador que ha prestado un destacado servicio al club termina su carrera al final de la temporada, deberías considerar la posibilidad de organizarle un partido de homenaje.

## **INICIO DE LAS VACACIONES**

Ahora puedes decidir cuándo comienzan las vacaciones de tus jugadores. La principal ventaja de unas vacaciones largas es que los jugadores tienen más tiempo para descansar. Sin embargo, el inconveniente es que no podrás aprovechar el tiempo para mejorar sus habilidades por medio de entrenamientos o programar nuevos eventos.

## **PRUEBA DEL LACTATO**

La prueba del lactato evalúa la forma física de tus jugadores. Los jugadores que obtengan resultados positivos mejorarán su forma física, y los que obtengan resultados negativos perderán forma física.

## **DÍA DE PRUEBA**

Organiza un día de prueba para encontrar un nuevo talento.

## **ESPÍRITU DE EQUIPO**

### **REUNIÓN DE EMERGENCIA**

Si el equipo se ha venido abajo y los resultados no son buenos, puede que haya llegado la hora de tener una reunión de emergencia. Estas no se pueden programar con antelación.

### **IR AL RESTAURANTE**

Invitar a los jugadores a cenar siempre supone una inyección de moral.

### **FIESTA DE LOS JUGADORES**

Una fiesta de los jugadores es un buen modo de mejorar el espíritu de equipo.

### **FIESTA DE NAVIDAD**

¡No sería Navidad si no hubiera una fiesta! Esta celebración suele contribuir al espíritu de equipo.

### **PARQUE TEMÁTICO**

Mejora el espíritu de equipo con una visita a un parque temático.

### **CUMPLEAÑOS**

Organiza la celebración de cumpleaños importantes.

### **DEBATE ABIERTO**

Programa una reunión informativa de este tipo con los jugadores cada temporada y deja que te cuenten abiertamente cuál es el estado del equipo.

# **RR.PP./PRENSA**

## **DÍA DEL JUVENIL**

Apoya la sección de juveniles programando un día del juvenil una vez al año (al final, podrás fichar al jugador más prometedor).

## **DÍA DE LOS PATROCINADORES**

Los patrocinadores son uno de los recursos financieros más importantes del club, así que es lógico demostrar tu agradecimiento programando, al menos, un Día de los patrocinadores por temporada.

## **DÍA DE LAS PEÑAS**

Organiza un encuentro de los aficionados para mejorar tu popularidad entre ellos.

## **DÍA DE INAUGURACIÓN**

Los días de inauguración, celebrados antes del primer partido de la temporada, permiten conocer el club desde una perspectiva diferente.

## **FIESTA DE FINAL DE TEMPORADA**

Una fiesta de final de temporada suele ser una buena forma de aumentar la popularidad entre los hinchas y, si los grandes esfuerzos han tenido su recompensa, también es una excelente manera de volver a celebrar un título.

## **ANIVERSARIO DEL CLUB**

Organiza un Aniversario del club cada 25 años a contar a partir de la fundación del club.

## **PREMIOS A LOS JUGADORES**

Mejora la moral de tus jugadores con galardones que premien su trabajo para el club.

## **SESIÓN DE AUTÓGRAFOS**

Organiza una sesión de autógrafos para aumentar la exposición ante los aficionados y demostrar tu popularidad ante los patrocinadores. En función de su resultado, la moral del equipo puede mejorar o empeorar.

## **ACTO BENÉFICO**

Recauda dinero para una buena causa y mejora tu imagen ante los medios y patrocinadores.








## **PRESENTACIÓN DE UN NUEVO JUGADOR**

Cuando fiches a un nuevo jugador, puedes presentarlo ante los aficionados del club. Tienes tres posibilidades, cada una de las cuales conlleva un precio. El método más barato consiste en presentarlo a través de la página web del club; es gratuito, pero poco espectacular. Presentarlo en una rueda de prensa o en una presentación en el estadio cuesta dinero, pero hará más feliz al jugador.

## EQUIPO > PRIMER EQUIPO

Controla todos los aspectos de tu primer equipo, incluida la alineación, las tácticas y el papel en el equipo de cada jugador.

Los iconos de la columna de estado indican las circunstancias actuales del jugador, como las lesiones. En la siguiente tabla tienes las definiciones:

	Jugador en espera del permiso de trabajo
	Jugador lesionado
	Jugador renqueante
	Jugador que no puede disputar competiciones internacionales
	Jugador no comunitario
	Jugador no europeo
	Jugador que será sancionado si recibe otra tarjeta amarilla
	Jugador sancionado por acumulación de tarjetas amarillas
	Jugador sancionado por segunda tarjeta amarilla
	Jugador sancionado por tarjeta roja
	Jugador suspendido
	Jugador que no puede jugar en liga
	El jugador ha fichado
	El jugador está ausente por motivos de trabajo
	El jugador está ausente por haber sido convocado para la selección nacional
	El jugador está ausente por motivos familiares
	El jugador está ausente por estar de vacaciones

## PROPENSIÓN A LAS LESIONES

Como mánager, tendrás que vigilar de cerca el estado físico de tus jugadores. Si vuelven a jugar demasiado pronto después una lesión o si su energía es baja, podrían pasar al estado Renqueante. Este estado aumenta la probabilidad de que el jugador sufra lesiones a largo plazo. Se ha añadido un nuevo rasgo a los jugadores: Propenso a las lesiones. Esto aumenta la probabilidad de que el jugador sufra lesiones.

## FUNCIONES

Haz clic en el icono de la pieza de ajedrez para asignar funciones a tus jugadores (como capitán, encargado de sacar los córneres, etc.).

## REGLAS

Si quieres ayuda para seleccionar el equipo, haz clic en el icono del libro para definir las normas de selección generales.

## SUSTITUCIONES AUTOMÁTICAS

Define las reglas de sustituciones que se aplicarán automáticamente cuando se cumplan unas condiciones concretas en un partido.

## TÁCTICAS

Abre una nueva pantalla para fijar las tácticas del equipo de forma precisa.

## CLASIFICACIÓN

Selecciona esta opción para ver la Clasificación y obtener un resumen de las actuaciones de tu equipo en liga y competiciones coperas.

## INFORME DEL OJEADOR

Lee un informe resumido de tus ojeadores.

## DORSALES

Selecciona los números de las camisetas de tus jugadores.

## EQUIPO > SEGUNDO EQUIPO

**NOTA:** las pantallas del segundo equipo son idénticas a las del primer equipo.

La normativa referente a los segundos equipos varía en función de cada país. Si tu segundo equipo no juega en una liga, pero puede ascender a una, haz clic en la pestaña CLASIFICACIÓN para conocer su rendimiento (por ejemplo, cuántos puntos ha obtenido y lo cerca del ascenso que está).

## EQUIPO > EQUIPO JUVENIL

Esta sección incluye un resumen de todos tus equipos de juveniles, desde los 14 hasta los 19 años.

## EQUIPO > ENTRENAMIENTO

Decide la distribución del entrenamiento para los equipos o grupos de entrenamiento y asigna objetivos individuales a los jugadores.

**CONSEJO:** al mejorar la forma física de tu equipo no debes perder de vista su nivel de energía. Si los jugadores tienen poca energía, no pueden mejorar su forma física y, por tanto, esta se resiente aún más por culpa del cansancio. Además, una baja energía reduce el desarrollo de las habilidades e incrementa la posibilidad de lesionarse.

Por lo general, los **JUGADORES** mejoran más deprisa en grupos de entrenamiento pequeños.

## EQUIPO > DINÁMICA DEL EQUIPO

### ANALIZADOR DEL EQUIPO

Aquí puedes ver si tus jugadores están comprometidos con el equipo o no. Analiza las relaciones que mantienen, anticipa a los problemas y soluciona los existentes. Tu asistente te ayudará ofreciéndote algunos consejos útiles. La Puntuación de dinámica de equipo también es importante para analizar un partido.

### JERARQUÍA DEL EQUIPO

La pirámide indica la jerarquía de tu equipo. ¿Cuentas con suficientes jugadores líderes que sean aceptados por el equipo?

### HISTORIAL

Sigue de cerca la evolución de la Puntuación de dinámica de equipo de las últimas semanas. También podrás comprobar cómo han ido cambiando los objetivos de tus jugadores.

### PESTAÑA PROMESAS

Selecciona esta pestaña para prometer algo a un jugador o comunicar anuncios nuevos a todo el equipo.

### MATRIZ DE JUGADORES

Selecciona a un jugador de la lista haciendo clic izquierdo sobre él para ver cómo se relaciona con los demás jugadores.

### MATRIZ DEL EQUIPO

Esta matriz te permite ver toda la red de relaciones que existen dentro del equipo.

# MENÚ DE TRASPASOS

## TRASPASOS > CONTRATOS

La dirección de un equipo de fútbol va más allá del terreno de juego. Hay que encargarse de otros muchos aspectos, incluidos los traspasos y la contratación de personal.

## TRASPASOS > MERCADO DE TRASPASOS

Aquí es donde debes acudir si deseas reforzar tu equipo con nuevos jugadores. Las siguientes características aparecen disponibles al hacer clic derecho sobre los jugadores y al ver las opciones de contrato:

### OFERTA DE COMPRA

Adquiere un jugador de forma permanente a cambio de un precio fijo, con una duración contractual y un salario que debe ser negociado.

### OFERTA DE CESIÓN

El jugador es cedido durante un tiempo determinado (lo normal es hasta el final de la temporada). En la mayoría de los casos, los dos clubes se reparten el pago del salario. Se pueden negociar algunas opciones adicionales.

### INTERCAMBIAR JUGADORES

A veces, lo más apropiado es intercambiar a dos jugadores de forma que tanto los clubes como los futbolistas salgan ganando. Si el otro club está interesado en un intercambio, podrás seleccionar a un jugador para ofrecerlo. En función de los valores de mercado, puede que tengas que ofrecer una compensación económica para cerrar el acuerdo.

### OFRECER JUGADOR A OTRO CLUB

Si quieres deshacerte de un jugador (o cederlo), haz clic derecho en su nombre y selecciona OFRECER JUGADOR A CLUB. Si un jugador ya está incluido en la lista de transferibles, no se lo puedes ofrecer a determinados clubes.

### PERIODO DE PRUEBA

Haz clic derecho sobre un jugador y selecciona CONTRATO > PERIODO DE PRUEBA para tener a prueba a un jugador durante una semana (si la opción está disponible).

## **ENVIAR AGENTE**

Utiliza esta opción para comprobar las posibilidades de un traspaso. El agente te informará después de unos días, dándote una estimación del contrato del jugador y la inversión que tendrías que hacer.

## **PERMISO DE TRABAJO**

Los jugadores que no pertenezcan a la Unión Europea necesitan permiso de trabajo para poder jugar en Inglaterra u Holanda. Deben estar jugando para una selección nacional que esté dentro de las 70 primeras de la clasificación de la FIFA y que haya jugado un partido para su selección nacional la temporada pasada. Si estas condiciones se cumplen, la obtención de los permisos tarda entre dos y cuatro semanas.

## **TRASPASOS > MERCADO DE TRASPASOS > PREPARATIVOS DE TRASPASO**

Usa las opciones disponibles para interactuar con un jugador antes de iniciar la negociación. Puede que los jugadores se sientan halagados si muestras un interés personal en su traspaso y te pidan un salario menor.

## **TRASPASOS > MERCADO DE TRASPASOS > ESTADO DE LA NEGOCIACIÓN**

Esta pantalla te ofrece un resumen de tus negociaciones pasadas y presentes.

## **TRASPASOS > COOPERACIÓN**

Tanto los clubes grandes como los pequeños pueden beneficiarse de acuerdos de cooperación. Los clubes grandes pueden descubrir jóvenes talentos para el futuro, mientras que los pequeños pueden recibir jugadores de alto nivel que no estén disfrutando de minutos.

## TRASPASOS > OJEADORES

Contrata ojeadores y envíalos en misiones específicas para descubrir posibles fichajes para tu equipo. La tabla que sigue ofrece una visión general de la información de un jugador que se revela con cada nivel de popularidad.

POPULARIDAD	INFORMACIÓN DESVELADA
0	Solo los datos básicos del jugador, como su edad, nacionalidad, peso, etc.
1	Pierna buena y posición principal.
2	Idiomas, lesiones actuales y anteriores. Todas las habilidades se redondean en tramos de 20 y al valor más cercano, es decir, 0, 20, 40, 60, 80 o 100.
3	Tipo de jugador y posición secundaria (si la tiene).
4	Condición, energía y tercera posición. Las habilidades se redondean en tramos de 15.
5	Forma física, confianza y moral.
6	Disciplina y cuarta posición.
7	Valor de mercado, talento, educación táctica, carácter y quinta posición. Las habilidades se redondean en tramos de 10.
8	Sexta posición.
9	Las habilidades se redondean en tramos de 5.
10	Toda la información está disponible.

## TRASPASOS > PLANIFICACIÓN DE PLANTILLA

### PLANIFICADOR DE LA PRÓXIMA TEMPORADA

Planifica tu plantilla para la próxima temporada. Observa cómo sería tu equipo con las incorporaciones de jugadores jóvenes o jugadores de tu Cartera. Para ello, tan solo deberás arrastrarlos y soltarlos en el campo.

### ANÁLISIS DE LA PLANTILLA

Pídele a tu asistente que analice tu plantilla haciendo clic en COMPILAR ANÁLISIS DE LA PLANTILLA. Pasado un tiempo, te proporcionará información de utilidad acerca de los puntos fuertes y débiles de tu equipo.

# MENÚ DEL CLUB

## CLUB > PERSONAL

Los empleados ofrecen una valiosísima ayuda en el día a día de un club. En la siguiente tabla dispones de una vista general de los puestos de personal y una descripción de lo que pueden hacer:

PUESTO	FUNCIÓN
<b>Asistente técnico</b>	Se encarga de la selección y entrenamiento de los jugadores del primer equipo. Propone fichajes potenciales y posiciones alternativas para los jugadores actuales.
<b>Entrenador aficionado</b>	Se encarga de la selección y entrenamiento de los jugadores del segundo equipo.
<b>Entrenador de juveniles</b>	Se encarga de la selección y entrenamiento de los jugadores del equipo juvenil. Busca jóvenes promesas a las que fichar.
<b>Entrenador de porteros</b>	Se encarga de entrenar a los porteros.
<b>Preparador físico</b>	Mejora la forma física de los jugadores.
<b>Médico del equipo</b>	Se encarga de los lesionados y reduce la duración de las lesiones.
<b>Masajista</b>	Mejora la recuperación de energía de los jugadores.
<b>Psicólogo</b>	Mejora las habilidades mentales de los jugadores y suaviza los enfrentamientos en el seno del equipo.
<b>Director General</b>	Se encarga de las finanzas del club, negocia con los patrocinadores y contrata a los demás empleados.
<b>Director de marketing</b>	Se encarga del área de marketing.
<b>Jefe de construcción</b>	Se encarga de la construcción del estadio, de las instalaciones del club y de las residencias para juveniles.
<b>Director técnico</b>	Negocia los traspasos y contratos, y organiza las concentraciones y los amistosos.
<b>Representante de los aficionados</b>	Se encarga del contacto con los aficionados.
<b>Portavoz</b>	Contribuye a mejorar la situación mediática.
<b>Abogado</b>	Negocia las compensaciones al personal.
<b>Especialista</b>	Se encarga de determinadas lesiones, como lesiones en huesos, músculos y rodillas. Mejora la prevención de lesiones.
<b>Ojeador</b>	Amplía tu conocimiento sobre los jugadores de otros equipos.

**NOTA:** la cantidad de personal que puedes contratar depende del tamaño de tu edificio de oficinas. Para ampliarlo, ve a [INFRAESTRUCTURA > INSTALACIONES DEL CLUB](#) y haz clic en [AMPLIAR INSTALACIONES DEL CLUB](#).

## **CLUB > ESTADO FINANCIERO**

Solo un club con una buena salud financiera puede sobrevivir a largo plazo. En el menú Estado financiero puedes supervisar estos aspectos de la gestión de tu club.

Se ha calculado de nuevo la distribución presupuestaria y ya puedes ver los costes fijos y asignar los fondos a las distintas partidas presupuestarias. El dinero no asignado a un presupuesto concreto conformará el presupuesto de reserva, que podrás usar a lo largo de la temporada. Ahora también resulta más fácil reasignar fondos entre partidas presupuestarias.

## **CLUB > MERCHANDISING**

### **VENTAS NACIONALES**

En la mitad de la pantalla se encuentran los artículos que ya se han ofertado en tu tienda y el número de ventas. De vez en cuando, tu director de marketing te aconseja sobre nuevos artículos que aparecen en la tabla Investigación y desarrollo. Haz clic en PROTOTIPO para diseñar un prototipo. Esto conlleva, por supuesto, un coste y un tiempo. Solo es posible desarrollar un número determinado de artículos al mismo tiempo en función del nivel de tu Centro de producción de merchandising. Tras completar el diseño de un prototipo, el artículo aparecerá en la tabla Prototipos disponibles. Haz clic en el botón Lanzar para incluir este artículo en tu línea de productos. La compra de estos artículos se realiza de forma automática.

El nivel de tu Tienda de merchandising limita el número máximo de artículos que puedes tener en tu línea de productos. Para ampliar tanto el Centro de producción de merchandising como la Tienda de merchandising, haz clic en los botones correspondientes. Los artículos incluidos en tu línea de productos se pueden eliminar en cualquier momento y, automáticamente, vuelven a la tabla de Prototipos disponibles.

Las campañas en los medios pueden aumentar las cifras de ventas. Es muy recomendable realizarlas al comienzo de la pretemporada y justo antes de Navidad.

## EXPORTACIONES

Abre tiendas oficiales por todo el mundo y obtén ingresos adicionales. Sitúa el ratón por los puntos rojos del mapa para obtener más información acerca de los distintos países o bien haz clic en ellos para abrir nuevas tiendas. En el momento de elegir la ubicación adecuada, ten en cuenta el número de habitantes, la clasificación FIFA del país y el número de jugadores locales en tu equipo. También deberás recordar que solo los grandes clubes obtienen ingresos de las tiendas oficiales en el extranjero. Al hacer clic en RECOMENDACIÓN DE DIRECTOR DE MARKETING, tu director de marketing te recomendará los lugares más lucrativos que puedes analizar.

El mapa del mundo te permite pasar de un continente a otro. Aquí también puedes ver el número de tiendas que tienes en cada región. Las tiendas que ya hayas abierto se pueden desactivar (ahorrándote los costes de mantenimiento) o vender.

## CLUB > ENTRADAS

Fija los precios de las localidades de cada zona del estadio.

## CLUB > PATROCINIOS

Para aumentar tus ingresos, tienes a tu disposición varias opciones de patrocinio. Hay un patrocinador principal y patrocinadores de Platino, Oro y Plata. También puedes vender vallas publicitarias y los nombres de tu estadio y sus tribunas.

## CLUB > LOGROS

Aquí puedes ver a los mejores jugadores de tu club y visitar tu colección de trofeos.

**NOTA:** solo los mejores podrán tener el honor de aparecer en el Salón de la fama.

## CLUB > AFICIONADOS

Gestiona las relaciones con la afición, ten en cuenta las observaciones de los aficionados y descubre qué jugadores cuentan con el favor de la afición.



# MENÚ INFRAESTRUCTURA

## INFRAESTRUCTURA > ESTADIO

¡Crea el estadio de tus sueños! Usa el editor de estadios para crear los campos de juego de tu primer equipo, tu segundo equipo y tu equipo juvenil. También puedes solicitar ser sede de la final de la Copa Europea.

**CONSEJO:** visita [www.fifa-manager.com](http://www.fifa-manager.com) para ver los estadios diseñados por usuarios de todo el mundo y aprender a utilizarlos en tus partidas.

## INFRAESTRUCTURA > INSTALACIONES DEL CLUB

En esta pantalla se gestionan las instalaciones del club y las infraestructuras del estadio.

### AMPLIAR LAS INSTALACIONES DEL CLUB

Haz clic en **AMPLIAR LAS INSTALACIONES DEL CLUB** para mejorar los terrenos del club con nuevas prestaciones y obtener ingresos adicionales por medio de hoteles.

### CONSTRUCCIÓN, AMPLIACIÓN, RENOVACIÓN Y DESMANTELAMIENTO

Haz clic en el icono de Alternar interfaz para ver todos los edificios disponibles con la información correspondiente a su estado. Cada edificio tiene un nivel, una duración y un estado, así como una lista de costes y la posibilidad de ampliarlo, renovarlo y destruirlo. En función del edificio, puede que algunas de estas categorías no existan o no estén disponibles. Por ejemplo, un edificio que todavía no haya sido construido no puede ser desmantelado.

Haz clic en el icono de la flecha Ampliar para ver la información de la ampliación de ese edificio, o haz clic en los iconos de flechas de Renovar o Desmantelar para ver los datos de renovación y demolición.

### RENOVACIÓN DE EDIFICIOS

Haz clic en la columna Restaurar (si está disponible) para mejorar la instalación resaltada.

## INFRAESTRUCTURA > RESIDENCIAS DE JUVENILES

Además de construir Residencias de juveniles, que puedes ampliar y gestionar, también puedes contratar vigilantes.



# MENÚ CARRERA

## CARRERA > MI CARRERA

En esta pantalla puedes ver un resumen de tu carrera como mánager.

## CARRERA > VIDA PERSONAL

Incluso un mánager de altos vuelos saca tiempo para sus asuntos personales. Ahora tienes más control sobre tu vida lejos del despacho. Puedes realizar actividades recreativas para disfrute personal y para potenciar tus relaciones con los jefes. También puedes pasar tiempo con tu pareja o familia, comprar y ver coches y propiedades, gestionar tu riqueza personal, invertir en bolsa o probar con otras inversiones.

**NOTA:** puedes desactivar la simulación de tu vida privada en la secuencia de inicio del juego.

## CARRERA > VER OTROS PARTIDOS

Puedes ver competiciones enteras en el modo Videotexto o ver determinados partidos de una competición y los partidos de algunos clubes en el modo Partido en 3D.

## CARRERA > OPCIONES DE CARRERA

Esta pantalla te ofrece una visión general de la situación del mánager de otros clubes y las posibles oportunidades para el futuro si estás dispuesto a trabajar en otra parte.

**CONSEJO:** si te pones en contacto con un club para saber si quiere contar con tus servicios, corres el riesgo de que se entere la prensa.

# OPCIONES

El menú Opciones te ofrece las siguientes posibilidades:

## OPCIONES > GUARDAR

Realiza un guardado rápido de tu partida actual (también puedes hacerlo pulsando **F9**).

## OPCIONES > GUARDAR COMO

Especifica el nombre del archivo en el recuadro de texto y haz clic en GUARDAR (si el nombre ya existe, sobrescribirás la partida anterior). Para borrar una partida guardada, haz clic en su nombre y elige ELIMINAR.

## OPCIONES > AÑADIR NUEVO JUGADOR

Puedes añadir nuevos jugadores a tu partida (hasta un máximo de cuatro) en cualquier momento. Los nuevos jugadores deben introducir sus datos personales y elegir un equipo para dirigir.

## OPCIONES > ABANDONAR

Los jugadores se pueden retirar en cualquier momento mientras quede más de un jugador en la partida. Si no los sustituye un nuevo jugador, un mánager simulado se hará cargo de su club.

## OPCIONES > OPCIONES DE JUEGO

Te permite cambiar varias opciones del juego y de la interfaz.

## OPCIONES > PREFERENCIAS

Ajusta las preferencias del juego a tu gusto.

## OPCIONES > OPCIONES DE SONIDO

Configura las opciones de sonido y elige las canciones de tu lista de reproducción.

## OPCIONES > OPCIONES 3D

Modifica la configuración visual predeterminada para los Partidos en 3D usando los menús desplegables de la izquierda de la pantalla.

## OPCIONES > SIMULACIÓN

Esta opción permite simular un partido hasta un momento determinado y ver cómo se desarrolla el juego antes de tomar el control. Tus asistentes asumen tus tareas mientras dure la simulación.

**NOTA:** una vez utilizada la opción de Simulación ya no podrás conseguir logros en la partida. Para volver a obtener logros, deberás iniciar una partida nueva.

## OPCIONES > ¿CÓMO JUEGAS?

Esta pantalla contiene información sobre tu estilo de juego y la partida actual.

## OPCIONES > VOLVER AL MENÚ PRINCIPAL

Usa esta opción para volver al menú principal.

## OPCIONES > SALIR A WINDOWS

Utiliza esta opción para salir de *FIFA Manager 14* y volver a Windows.

# SELECCIÓN NACIONAL

Si quieres convertirte en el entrenador de la selección nacional, elige un país al comienzo de la partida o espera a que recibas una oferta durante la partida. Utiliza el botón de la bandera del equipo a la izquierda de la barra de menú superior para pasar de tu club a las selecciones nacionales. Las opciones disponibles al gestionar la selección nacional son muy parecidas a las de tu club, así que solo mencionaremos las diferencias:

## EQUIPO > CALENDARIO

Solo puedes organizar amistosos en la pantalla Calendario de la selección nacional (las posibles fechas se marcan con la bandera de tu país).

## EQUIPO > ENTRENAMIENTO

El entrenamiento para la selección nacional solo está disponible unos días antes de los partidos y durante los torneos.

## CONVOCATORIAS > PLANTILLA

Tu principal tarea como seleccionador nacional consiste en formar un equipo sólido con el que disputarás los próximos partidos. A la izquierda de la pantalla se muestra una lista de todos los jugadores disponibles, mientras que a la derecha se detalla la plantilla actual. Haz clic en un nombre de la lista de jugadores para llevarlo al equipo o viceversa para sacarlo de él. Si necesitas ayuda, haz clic en PEDIR AL ASISTENTE.

## CONVOCATORIAS > JUGADORES RETIRADOS

Esta es una lista de todos los jugadores que se han retirado de la selección nacional. Si tienes suerte, tal vez puedas conseguir que un jugador retirado vuelva a ponerse las botas haciendo clic en su nombre.

# PARTIDO

## PANTALLA SELECCIONAR EL MODO DE PARTIDO

Si juegas en casa y tienes más de un estadio, puedes elegir dónde se disputará el partido utilizando el desplegable de la parte izquierda de la pantalla. A continuación, escoge cómo quieres ver el próximo partido (consulta *Modos de partido*, más adelante).

Si estás disputando los partidos en modo 3D, puedes seleccionar hasta cinco partidos más para presenciar a la vez seleccionando PARTIDO EN 3D en los menús desplegables de la izquierda (haz clic en el icono de la hoja que hay entre los equipos para ver las previas del partido). Si estás jugando en modo Texto, puedes seleccionar hasta tres equipos adicionales (dependiendo del número de usuarios activos) que se mostrarán en detalle durante el partido.

**NOTA:** si hay más de un jugador en la partida, haz clic en las pestañas de la parte superior derecha de la pantalla para alternar entre ellos.

**NOTA:** si decides ver un partido en modo Videotexto o Texto, esa decisión se aplicará a todos los jugadores en el modo multijugador. La selección de Resultados instantáneos y modo Partido en 3D puede hacerse individualmente.

**NOTA:** si alguno de los equipos tiene una alineación incompleta, no podrás elegir el modo Partido en 3D.

## MODOS DE PARTIDO

### PARTIDO EN 3D

Sigue toda la acción en directo con el modo 3D.

### CHARLA DEL MÁNAGER

Antes de comenzar el partido tienes la posibilidad de dar una charla. Lo que digas influirá en la moral del equipo. Cuanto más atrevido seas, más motivarás a tus jugadores. Sin embargo, si el partido no termina bien, puede que acabes lamentando tus palabras y la moral del equipo se desmorone.

### GRITOS DEL TÉCNICO

Esta característica te permite participar en el partido de forma indirecta. Hay 12 gritos disponibles; pasa el ratón sobre los iconos para ver una descripción de cada uno. Haz clic en el icono o pulsa el atajo de teclado correspondiente para usar el grito del mánager. La mayoría de los gritos repercuten en el jugador que tiene el balón, pero también hay algunos gritos tácticos para el comportamiento defensivo del equipo en general. En la mayoría de los casos, los jugadores obedecerán tus órdenes. No pierdas de vista al estado del árbitro... ¡Si te pasas con los gritos, te expulsará del partido!

## OPCIONES

### Resaltar detalle

Al bajar este ajuste se activa el modo Destacados, que describe la mayoría de las escenas por medio de textos. Cuando se produzca una buena ocasión o un gol, el juego cambiará al modo 3D.

### Velocidad de partido

Cuentas con cuatro velocidades de partido. También puedes calcular el resto del partido a alta velocidad haciendo clic en CÁMARA RÁPIDA. Haz clic en el botón de la tortuga para retomar la velocidad normal.

### Cámara

Hay disponibles varias cámaras para ver el partido desde todos los ángulos. También puedes usar el teclado numérico del **1** al **0** para cambiar la cámara. Para activar la cámara personalizada, pulsa **7** y luego **2/8** en el teclado numérico para ajustar el ángulo, **4/6** en el teclado numérico para girarla y **+** o **-** para acercarla o alejarla. **5** en el teclado numérico retoma una perspectiva estándar a vista de pájaro sobre el campo.

### Nombre de los jugadores

Muestra el nombre de los jugadores.

### Información del jugador

Pasa de un grupo de información de los jugadores a otro.

### Repeticiones

Activa las repeticiones de las acciones destacadas durante un partido.

### Imágenes cinemáticas

Activa escenas de vídeo cuando el partido se detiene.

### Velocidad x1 1/3 final

Si has aumentado la velocidad del partido, el juego retomará la velocidad normal cuando el balón esté en uno de los dos tercios ofensivos del campo.

### Directo minuto 80

El partido retomará automáticamente la velocidad normal y el modo en directo a partir del minuto 80.

### Mostrar Clasificación en directo permanentemente

Muestra la clasificación de la liga en la esquina superior derecha de la pantalla con actualizaciones en directo según se vayan marcado goles a favor o en contra y los resultados de los partidos que se estén disputando. Solo se aplica a los partidos de liga.

## ATAJOS

### CÁMARA

1	Estándar
2	Televisión
3	Acción
4	Fondo
5	Banda
6	Mánager
7	Cámara personalizada (usa el teclado numérico para controlarla) Zoom +/- Ángulo 4/6 Elevada 2/8 5 Reiniciar
8	Torre
9	Ojo de halcón
0	Jugador

### GRITOS DEL MÁNAGER (USA CTRL + ATAJO DE TECLADO PARA UN 2.º USUARIO)

A	 Pasa a la izquierda
W	 Pasa adelante
D	 Pasa a la derecha
E	 Balón largo
T	 Entrada
H	 Regates
C	 Despeja
RS	 Cambiad el juego
Z	 Fuera
Y	 Centros
S	 Tira
V	 Corre arriba

## OTROS ATAJOS DE TECLADO

<b>F1/F2</b>	Abrir pantalla de sustituciones para equipo local/visitante
<b>F5</b>	Desactivar/activar repeticiones
<b>F6</b>	Desactivar/activar ver escena
<b>F7</b>	Mostrar nombre de los jugadores
<b>F8</b>	Ver más info. del jugador
<b>F9</b>	Cambiar velocidad de partido
<b>F11</b>	Passar a otra repetición

## SUSTITUCIONES Y TÁCTICAS

Las pantallas Tácticas y Alineaciones son similares a las anteriormente mencionadas, pero con menos opciones. Si programas un cambio, solo se llevará a cabo cuando se detenga el juego.

## REPETICIONES

Pulsa **F11** durante el partido (en modo Destacados, ajusta primero a PARTIDO COMPLETO) para pasar al modo Repetición. Para guardar un momento estelar, debes delimitar su principio y su fin; utiliza la barra deslizante para desplazarte por el partido y haz clic en Determinar inicio y Determinar fin. Luego, haz clic en el icono de Guardar momento estelar para guardar el vídeo elegido. Puedes volver a ver las repeticiones guardadas en el escritorio del jugador. Pulsa **ESC** para volver al partido.

## GUI

La nueva interfaz te permitirá encontrar datos relevantes en cuestión de segundos para que puedas dar instrucciones tácticas precisas a tus jugadores gracias a su facilidad de uso. Basta con mover el ratón por encima del icono de la parte inferior izquierda de la pantalla y todos los menús se abrirán automáticamente.

## MODO TEXTO

Sigue todos los partidos a través del teletipo en directo, que describe todo lo sucedido y va creando ambiente a lo largo de la temporada, reflejando la clasificación en cada momento, los eventos específicos y muchas más cosas.

Si decides ver varios partidos, haz clic en la pestaña PARTIDO ÚNICO para verlos de uno en uno y haz clic en las flechas para pasar de uno a otro. Haz clic en la pestaña COMPETICIÓN para ver un resumen de todos los partidos disponibles del día.

Controla los eventos de los partidos en la ventana de la izquierda de la pantalla y escoge entre Desarrollo, Mejores jugadas, Goles, Cambios y Tarjetas haciendo clic en las pestañas correspondientes.

Para realizar sustituciones sin salir de la pantalla, selecciona la pestaña EQUIPO y arrastra al sustituto hasta el equipo. Para cambiar tu estrategia del equipo, haz clic en TÁCTICAS. Si necesitas más información, haz clic en CENTRO DE ESTADÍSTICAS. Haz clic en el icono OPCIONES para ajustar la visualización del juego a tu gusto.

Usa las flechas para moverte entre los widgets de la parte superior derecha de la pantalla. Los widgets incluyen gran variedad de información, desde cifras de venta de entradas hasta la trayectoria profesional del árbitro.

## GRITOS DEL TÉCNICO

Usa los iconos de las dos ventanas para activar los gritos del técnico. A diferencia del modo Partido en 3D, no tienen un efecto directo sobre el juego, pero cambian la forma que tiene tu equipo de jugar. Comprueba el estado del árbitro en el widget del árbitro para asegurarte de que no te expulsa del partido. La opción Control del partido solo estará disponible cuando ganes por dos goles como mínimo, tu nivel global de equipo sea, al menos, un 5 % superior al del rival y tu equipo tenga un estado normal o positivo. Un grito influye en el partido mientras esté activado o hasta que se utilice otro grito.

## MODO VIDEOTEXTO

Usa los controles deslizantes de la parte inferior derecha de la pantalla para ajustar la velocidad del partido y establecer la duración de la pausa tras los goles. Para activar la opción de hacer cambios durante los partidos, marca la opción Parar en descanso.

Si juegas una partida multijugador y participas en una competición diferente, haz clic en la pestaña de la competición apropiada de la parte superior izquierda. Haz clic en tu equipo para abrir la pantalla de sustituciones.

## RESULTADOS INSTANTÁNEOS

Esta es la forma más rápida de simular un partido. Si quieres parar en el descanso para realizar cambios tácticos, parar el partido después de una sustitución obligatoria o activar los cambios automáticos, marca la opción correspondiente en la pantalla.

## DESCANSO

Haz clic en la pestaña Charlas en el descanso durante este para elegir entre una de las cuatro charlas disponibles. En determinadas circunstancias y solo una vez por temporada, podrás dar una charla más apasionada. Elige HABLAR CON EL JUGADOR para elogiar, motivar o criticar a tus jugadores. Los jugadores agotados necesitan que les den un masaje.

## DESARROLLO GENERAL

El desarrollo de los jugadores es ahora más realista que en versiones anteriores de *FIFA Manager*. Los jugadores con un buen potencial reciben una bonificación en los entrenamientos y aprenden más en los partidos. A su vez, a los jugadores que ya han llegado a su potencial máximo les cuesta más trabajo mejorar. Por tanto, para tratar de mejorar tu equipo sin gastar demasiado dinero en grandes estrellas, intenta buscar jugadores con un buen potencial de crecimiento.

No olvides estas cuestiones al buscar jugadores:

- ▶ El Talento de un jugador es lo más importante. Los jugadores con mucho talento tienen más probabilidades de mejorar, pero también los jugadores de talento medio pueden hacerlo.
- ▶ Busca jugadores en clubes pequeños que muestren gran capacidad de mejora incluso en circunstancias adversas. Un club grande podría darles la oportunidad de crecer al máximo.
- ▶ Las lesiones prolongadas pueden repercutir en la evolución de los jugadores, especialmente en los jóvenes. Si un jugador menor de 20 años ha sufrido varias lesiones prolongadas, es poco probable que evolucione bien, aunque tenga mucho Talento.
- ▶ Ten cuidado con los traspasos de jugadores menores de 18 años. Las probabilidades de que sufran por el cambio de entorno (sobre todo los jugadores de las residencias para juveniles) son más altas. Puedes reducir estos efectos construyendo una escuela en los terrenos del club.
- ▶ El rendimiento en el campo y la calidad del rival influye en gran medida en el desarrollo de un jugador. Los buenos jugadores que se encuentran en el banquillo o en el equipo juvenil necesitan una menor motivación. Dale minutos de juego en el primer equipo y mejorarán su rendimiento.

# HABILIDADES DE LOS JUGADORES

La siguiente tabla ofrece una visión general de las habilidades más importantes para los jugadores de campo: su importancia puede variar según el estilo de cada jugador.

POSICIÓN	HABILIDADES MÁS DESTACABLES
<b>Defensa central</b>	Entrada (normal), entrada (agresiva), marcaje, fuerza, salto, posicionamiento (Def.)
<b>Lateral izquierdo/derecho</b>	Centro, aceleración, velocidad de sprint, entrada (normal), entrada (agresiva), resistencia, posicionamiento (Def.)
<b>Centrocampista defensivo</b>	Resistencia, posicionamiento (Def.), entrada (normal), entrada (agresiva), pase (largo), pase (corto), agresividad, fuerza
<b>Mediocentro</b>	Visión de juego, control del balón, pase (largo), pase (corto)
<b>Mediapunta</b>	Control del balón, pase (corto), visión de juego, posicionamiento (Ataq.), regate
<b>Centrocampista derecho/izquierdo</b>	Centro, aceleración, velocidad de sprint, resistencia, regate, agilidad
<b>Extremo derecho/izquierdo</b>	Regate, aceleración, agilidad, velocidad de sprint, control del balón
<b>Delantero centro</b>	Definición, potencia de tiro, control del balón, regate, pase (corto), aceleración, velocidad de sprint, posicionamiento (Ataq.)
<b>Delantero</b>	Definición, posicionamiento (Ataq.), potencia de tiro, precisión de cabeza