



LFP MANAGER 14



SOMMAIRE

INTRODUCTION	2	MENU TRANSFERTS	25
TOUTES LES COMMANDES	2	MENU CLUB	28
MOMENTS FORTS	3	MENU INFRASTRUCTURES	31
SYSTÈME D'AIDE	5	MENU CARRIÈRE	32
DÉMARRAGE	6	OPTIONS	33
CONFIGURER LA PREMIÈRE PARTIE	7	SÉLECTION NATIONALE	34
JOUER	8	JOURNÉE	35
MENU ÉQUIPE	19	DÉVELOPPEMENT INDIVIDUEL	40

INTRODUCTION

Bienvenue dans *LFP Manager 14*, l'univers du management footballistique à portée de clavier. Vous pensez être de taille pour un des jobs les plus difficiles du monde du sport ? Alors plongez dans la plus réaliste des simulations de gestion de football !

Rendez-vous sur www.fifa-manager.com pour tout savoir sur *LFP Manager 14* (actualité, conseils et forums).

TOUTES LES COMMANDES

LFP Manager 14 se joue à la souris. Une icône en forme de main accompagnée d'un symbole + indique qu'un clic droit sur certains éléments permettent d'afficher des détails supplémentaires. Des infobulles apparaîtront aussi en survolant à la souris certaines informations à l'écran. La plupart des écrans de type pop-up peuvent être fermés en faisant un simple clic droit en dehors.

MOMENTS FORTS

Cette rubrique vous offre un aperçu des fonctionnalités qui ont été ajoutées à la série *LFP Manager*.

ÉTOILE FILANTE

Certains joueurs peuvent se révéler ou exploser de façon totalement imprévisible. En l'espace de quelques mois, un joueur d'un niveau correct et assez peu connu peut acquérir une certaine personnalité. Cette évolution se produit pour le meilleur comme pour le pire. Un joueur peut ainsi être victime de crises sévères, d'ambitions démesurées ou d'une trop grande désinvolture.

OPTION DE RACHAT

La vente d'un joueur laisse parfois des regrets. Pour y remédier, vous disposez de l'option Racheter. Elle permet de racheter le joueur, moyennant une indemnité complémentaire en cas de progression notable avec son nouveau club.

SUPERVISEURS RÉGIONAUX

Les superviseurs régionaux détectent les jeunes joueurs de votre région pour vous permettre de les recruter.

PRÊT DIRECT

Vous pouvez acheter des joueurs et les prêter directement à leur ancien club.

DÉVELOPPEMENT DYNAMIQUE DES CHAMPIONNATS

Chaque championnat fait l'objet d'une évaluation permanente. Cette évaluation repose sur des critères tels que la puissance financière, la réussite au plan international, l'équilibre sportif, l'affluence aux stades, la qualité des stades, etc. L'évaluation se répercute ensuite sur le montant des droits TV et sur le prestige des clubs.

HAUTS ET BAS SPÉCIFIQUES CHAMPIONNAT D'EUROPE OU COUPE DU MONDE

À l'issue d'un Championnat d'Europe ou d'une Coupe du Monde, les révélations de la compétition font l'objet d'une réévaluation. Par exemple, un joueur ayant une note de 70 et qui marque 5 buts sera réévalué, y compris en termes de valeur sur le marché des transferts. La prestation d'ensemble d'un joueur dans une compétition de premier plan revêt ainsi une importance capitale et joue un rôle décisif sur le marché des transferts.

BARRE DE MENU PERSONNALISABLE

Personnalisez la barre de menu en bas de l'écran avec un choix de 27 raccourcis. Cliquez ensuite l'une des icônes et accédez instantanément à ce menu. En cas de problème, quelle qu'en soit la nature (par exemple une composition d'équipe incomplète), un symbole d'avertissement et une infobulle apparaissent.

DYNAMIQUE COLLECTIVE

La section Dynamique collective propose une vue d'ensemble de la hiérarchie de l'équipe, des rivalités qui y ont cours, des conflits de personnalités, des objectifs personnels, des liens familiaux, etc. Discutez avec vos joueurs et veillez à ce que tout se passe bien entre eux.

SYSTÈME DE NIVEAU

Le niveau général d'un joueur dépend de ses aptitudes, de son poste, de son style de jeu et de sa position préférée.

LISTE DE PRÉSÉLECTION DE LA SAISON PROCHAINE

Composez votre effectif de rêve pour la saison prochaine. Observez l'évolution de certains facteurs de performance en alignant des juniors, des joueurs de l'équipe réserve ou des éléments de la liste de présélection.

MARCHÉ DES TRANSFERTS

Les équipes gérées par l'I.A. développent des stratégies de transfert à long terme en choisissant un dispositif précis. Le retour sur investissement est aussi pris en compte au moment de la recherche de joueurs. Ainsi les joueurs libres de tout contrat sont-ils très recherchés.

COMPOSITION ET ROTATION

Mieux vaut mettre au repos les joueurs fatigués lors des matchs secondaires. L'I.A. offre ainsi plus de temps de jeu aux jeunes joueurs et leur donne ainsi l'occasion de progresser. Ce qui les rend plus compétitifs sur le long terme.

MODE TEXTE

Avec vingt décisions du manager distinctes et un mini-jeu inédit, l'impression de prendre place sur le banc est plus réaliste. Ceci est renforcé par les nombreuses phrases inédites.

PRODUITS DÉRIVÉS

Une centaine d'articles différents aux couleurs du club peuvent être recherchés et vendus dans la section Produits dérivés.


UNE PROGRESSION DU JOUEUR PLUS RÉALISTE

Le développement d'un joueur est lié à ses performances sur le terrain. Le niveau de l'adversaire est pris en compte pour calculer la progression d'un joueur. Faire jouer les joueurs forts dans l'équipe réserve n'a pas d'intérêt.

AJUSTEMENTS TACTIQUES EN CONTINU

Les ajustements tactiques sont d'une richesse incroyable. Vous pesez ainsi sur le style de jeu de l'équipe.

SYSTÈME D'AIDE

LFP Manager 14 est doté d'un nouveau système d'aide offrant de nombreux conseils sur la façon d'utiliser toutes les options du jeu, ainsi que quelques astuces. Cherchez cette icône dans le jeu : 

Dans la plupart des écrans, elle se trouve en haut à droite. Cliquez sur l'icône pour accéder aux informations de l'écran en cours d'affichage. Les informations fournies s'enrichissent parfois de liens directs vers d'autres écrans.

L'aide relative à chaque écran de jeu étant accessible à tout moment, ce manuel vous servira de guide à travers les écrans et options, et il vous fournira des informations détaillées.

DÉMARRAGE

MENU PRINCIPAL

Le menu principal offre les options suivantes :

DÉMARRER UNE PARTIE

Ceci vous permet de débiter une nouvelle partie ou d'en continuer une déjà commencée.

NOUVELLE PARTIE

Démarrez une toute nouvelle partie et entraînez vos équipes préférées. Jusqu'à quatre joueurs peuvent utiliser le même PC ! Faites votre choix parmi 180 championnats dans lesquels évoluent près de 40 000 joueurs différents. Vous pouvez être l'entraîneur et le directeur sportif de votre équipe, posséder votre propre équipe ou encore évoluer dans votre effectif en tant qu'entraîneur-joueur.

REPRENDRE LA DERNIÈRE PARTIE SAUVEGARDÉE

Vous pouvez reprendre la dernière partie que vous avez sauvegardée.

CHARGER

Chargez la partie de votre choix parmi toutes celles que vous avez sauvegardées.

PARTIE RAPIDE

Chaque fois que vous débutez une toute nouvelle partie, *LFP Manager 14* crée une sauvegarde avec les paramètres en cours. Grâce à cette option, la partie que vous avez précédemment créée est chargée pour que vous puissiez recommencer de zéro sans avoir à vous soucier une nouvelle fois de la configuration.

BONUS DE L'ENTRAÎNEUR

PRONOSTIC

Simulez n'importe quel match à n'importe quel moment à l'aide de l'outil Pronostics. À vous de choisir si vous voulez utiliser une partie sauvegardée ou si vous voulez générer une nouvelle base de données pour le ou les matchs à venir. Reportez-vous à l'écran d'aide pour tout savoir sur cette nouvelle fonctionnalité passionnante.

TEMPS FORTS EN 3D

Lorsque vous prenez part à un match 3D, vous pouvez en enregistrer les temps forts pour les revoir plus tard.

GÉNÉRIQUE

C'est ici que vous pouvez découvrir les noms de ceux qui ont participé au développement de *LFP Manager 14*.

OPTIONS

Ajustez les paramètres de base du jeu selon vos préférences. C'est ici que vous pouvez modifier les options audio et vidéo.

QUITTER

Quittez *LFP Manager 14* et revenez au bureau.

CONFIGURER LA PREMIÈRE PARTIE

Si vous jouez pour la première fois à *LFP Manager 14*, prenez le temps de parcourir toutes les options qui s'offrent à vous dans le jeu pour vous assurer de jouer à VOTRE manière. N'oubliez pas d'utiliser le système d'aide si vous hésitez sur la signification d'une des options.

À l'écran de sélection des pays, prenez le temps de vérifier la puissance de votre PC. Si vous sélectionnez un trop grand nombre de pays, la vitesse de jeu sera considérablement réduite. En effet, il faut du temps au moteur de jeu pour calculer les effets de toutes les équipes du monde, y compris les équipes de jeunes.

NIVEAU ET TALENT DES JOUEURS (ÉTOILES)

Cette fonction indique le niveau général et le talent de tous les joueurs. Elle vous permet de vous faire une idée du niveau des joueurs à chaque poste sans avoir à consulter toutes leurs compétences en détail.

APPARENCE DE L'ENTRAÎNEUR

Cet écran vous permet de définir votre apparence en Mode 3D en tant que joueur ou en tant qu'entraîneur. Si vous activez la fonction Cinématiques en mode Match 3D, la caméra montrera vos réactions en tant qu'entraîneur de temps à autre.



JOUER

Si vous n'avez que peu ou pas d'expérience de la franchise *LFP Manager*, lisez attentivement les informations de ce chapitre. Même les joueurs expérimentés trouveront des informations utiles dans ce manuel. Lors de la première saison, un écran d'aide s'affichera régulièrement pour vous donner des conseils utiles sur la manière de vous améliorer. Ces écrans d'aide peuvent être activés ou désactivés définitivement dans **OPTIONS > PRÉFÉRENCES > ÉCRANS OPTIONNELS**.

Commencez par aller faire un tour dans la rubrique Infos du menu principal. C'est là que vous recevez des courriers électroniques de votre staff ou d'autres sources d'informations concernant l'univers du jeu. De nombreux messages contiennent des liens directs vers d'autres écrans sous la forme d'un lien hypertexte de couleur bleue. Cliquez sur l'icône d'aide en haut à droite du centre Infos pour en savoir plus sur le bureau du joueur.

ATTRIBUER UN RACCOURCI À UN MENU

Pour attribuer un raccourci (**F2-F8**) à un menu en particulier, maintenez la touche **CTRL** enfoncée et appuyez sur la touche désirée lorsque le menu s'affiche à l'écran. Puis, pour accéder à ce menu à tout moment, appuyez de nouveau sur la touche définie.

ACCÈS À ORIGIN

Appuyez sur la touche **F1** et maintenez **CTRL** pour ouvrir Origin dans votre partie. Ce menu pop-up vous permet de discuter avec vos amis, de naviguer sur Internet et de choisir vos réglages. Démarrez à l'aide des onglets en bas de l'écran.

FAITES UN CLIC DROIT SUR L'ENTRÉE D'UN MENU

D'un clic droit, vous pouvez mettre en surbrillance certains éléments des menus déroulants du bureau du joueur (par exemple ÉQUIPE > ENTRAÎNEMENT). Ces écrans seront alors accessibles directement d'un simple clic droit sur le titre du menu (ÉQUIPE).

WIDGETS

Vous pouvez placer un certain nombre de widgets contenant des informations utiles tout autour du menu principal. Pour ce faire, déplacez la souris près de l'écran principal jusqu'à ce qu'un rectangle transparent apparaisse. Faites ensuite un clic droit et sélectionnez parmi les widgets disponibles celui que vous voulez placer à cet endroit. Le widget Navigation sert à choisir cinq écrans que vous souhaitez assigner en sélection rapide.

NAVIGATION

Il est possible que la résolution de votre moniteur ne permette pas d'afficher l'intégralité du bureau du joueur. Accédez aux parties cachées en plaçant votre souris sur les bords de l'écran.

BIENVENUE AU CLUB

Avant toute chose, il est conseillé d'apprendre à mieux connaître son équipe. Pour ce faire, sélectionnez ÉQUIPE puis ÉQUIPE 1. Vous aurez alors accès à votre équipe actuelle et à son dispositif tels qu'ils se présenteraient si un match était prévu aujourd'hui. Faites un clic droit sur le nom d'un joueur puis sélectionnez DÉTAILS JOUEUR. Ne vous laissez pas impressionner par la quantité d'informations présente et intéressez-vous d'abord à la partie gauche de l'écran. Celle-ci regroupe les compétences du joueur.

DÉTAILS DU JOUEUR

Le niveau d'un joueur est une bonne indication de sa probable performance en match. Le calcul du niveau général à un poste repose sur les aptitudes individuelles, le style de jeu et la position préférée. Cliquez sur le menu déroulant au-dessus des aptitudes du joueur et sélectionnez POSITION PRÉFÉRÉE pour afficher le niveau du joueur à tous les postes disponibles.

Si vous avez choisi Afficher le niveau du joueur sur l'écran Mode de jeu, le niveau général du joueur pour un maximum de six postes est indiqué en haut à gauche. Vous pouvez utiliser cette valeur pour évaluer rapidement un joueur. Le Talent de votre poulain reflète sa future progression. Il est indiqué par des étoiles en or (qui valent chacune deux points de talent) et des étoiles en argent (un point de talent par étoile). Par exemple, 3 étoiles d'or + 1 d'argent valent 7 points de Talent. Les joueurs de grand talent progresseront plus rapidement à l'entraînement. La valeur de Talent maximum est de 10. À de très rares occasions, un joueur doté d'un Talent de 11 fera son apparition et sera voué à devenir le joueur du siècle.

Vous pouvez parcourir l'ensemble des joueurs de la liste en utilisant les flèches en haut à droite. Prenez le temps de jeter un œil à tous vos joueurs pour vous faire une idée de leurs forces et de leurs faiblesses. Pour plus d'informations sur les compétences du joueur et davantage de détails, reportez-vous aux écrans d'aide du jeu. À présent, passons à votre composition d'équipe et à vos tactiques ! Fermez l'écran Détails joueur en appuyant sur **Échap** ou en cliquant sur le bouton rouge en haut à droite.

COMPOSITION D'ÉQUIPE

Utilisez le menu déroulant supérieur situé au-dessus de la pelouse pour choisir le dispositif de votre équipe, et glissez-déposez des joueurs de la liste des joueurs vers le terrain pour leur attribuer leurs postes respectifs. Remarque : le niveau étant soumis au niveau du joueur à son poste préféré et à ses aptitudes, le niveau global peut changer d'un poste à l'autre. Si une composition vous laisse sceptique, confiez cette tâche à l'un de vos assistants en cliquant sur ASSISTANT POUR LA COMPOSITION D'ÉQUIPE. Dans ce cas, l'adjoint établit une équipe qui utilise au mieux les forces des joueurs, même s'il y a toujours le risque qu'il choisisse les joueurs selon ses préférences. Utilisez le menu déroulant situé au-dessus de la liste des joueurs pour afficher des données les concernant. Cliquez maintenant sur OUVRIRE TACTIQUES sous le tableau.

TACTIQUES

Même les meilleurs joueurs du monde ont du mal à remporter un match s'ils ne jouent pas collectivement. C'est à vous de faire en sorte qu'ils se comportent de la bonne manière !

Si vous ouvrez cet écran pour la première fois, un assistant va vous aider à choisir quelques-uns des paramètres de base. Par la suite, vous pourrez faire appel à cet assistant en cliquant sur l'icône en bas à gauche. Activez l'option Complexe pour voir tous les paramètres tactiques disponibles pour votre équipe. Changez ces paramètres à l'aide des flèches sur le terrain ou en utilisant les commandes déroulantes pour chaque tactique.

Utilisez les boutons situés dans la barre de menu supérieure pour passer en Consignes individuelles. Celles-ci se partagent entre les Consignes (par défaut) et les Courses. Dans les consignes individuelles, faites un clic droit sur un joueur pour modifier ses paramètres. Dans les courses, chaque joueur possède une flèche défensive et offensive qui détermine sa position selon que votre équipe ou la formation adverse est en possession du ballon. Faites glisser les flèches vers une nouvelle position pour changer les paramètres.

Sélectionnez aussi COMPARATIF D'ÉQUIPES (à côté de Consignes et Courses) pour lire les forces et les faiblesses de l'équipe adverse dans des infobulles. Cet espace vous permet aussi de donner des consignes de marquage individuel. Il suffit pour cela de glisser-déposer un joueur sur un joueur de l'équipe adverse.

Cliquez sur OFF, ÉQU ou DEF pour choisir automatiquement une formation offensive, équilibrée ou défensive pour votre équipe. Faites un clic droit sur l'un des chiffres situés à côté de ces boutons pour faire s'afficher l'écran Dispositif prédéfini.

DANS LE DÉTAIL

Si vous entamez une saison dans un nouveau club, la plupart des entraîneurs ont en tête une formation et un système qu'ils souhaitent utiliser pour, par exemple, presser haut l'équipe adverse et faire des passes directes et risquées. D'autres préfèrent jouer la sécurité, et demandent à la plupart des joueurs de rester dans leur moitié de terrain et d'envoyer de longs ballons vers l'avant à destination des avants-centres une fois en possession de la balle. À vous de choisir le système de jeu qui vous convient le mieux en tenant compte de l'effectif actuel dans l'élaboration de votre schéma tactique. Il faut parfois attendre plusieurs saisons pour trouver la bonne tactique : il est donc conseillé de chercher des joueurs correspondant à votre schéma de jeu disponibles pour les années à venir. D'un autre côté, certains entraîneurs sont engagés en cours de saison, ce qui réduit considérablement les chances de modifier l'effectif en cours. Ceci implique que vous devrez tirer un maximum de l'effectif actuel, sans oublier de prévoir à l'avance.

Cliquez sur le bouton OK pour fermer l'écran des tactiques.

CONTRATS ET TRANSFERTS

Il est très probable que vous ne soyez pas complètement satisfait de votre effectif actuel. Certains postes sont certainement encore à compléter, ou certains joueurs ne répondent tout simplement pas à vos attentes. Sélectionnez TRANSFERTS > CONTRATS.

CONTRATS EXISTANTS

Vous disposez à présent d'une vue globale de votre équipe première. Les joueurs en surbrillance orange ont un contrat sur le point d'expirer. Si ce sont des piliers de l'équipe, pourquoi ne pas leur proposer une prolongation de contrat ? Pour ce faire, faites un clic droit sur le joueur puis sélectionnez **CONTRAT > PROLONGER LE CONTRAT**.

Vous verrez une évaluation générale du joueur, avec notamment ses attentes et les clubs pouvant être intéressés par lui. Si le joueur est intéressé par une prolongation, cliquez sur **NÉGOCIER** pour ouvrir un nouvel écran dans lequel vous pouvez lui transmettre une offre. Une proposition de base, dotée des facteurs les plus importants, est déjà sélectionnée. Cliquez sur le bouton **AJOUTER/RETIRER** pour modifier les bonus et clauses complémentaires. Au bas de l'écran, le Coefficient de l'offre indique la probabilité d'acceptation du nouveau contrat par le joueur (niveau Difficile : ce coefficient ne s'affiche pas).

Si vous êtes satisfait de l'offre, cliquez sur le bouton vert pour l'officialiser. Dans la plupart des cas, celui-ci va vous répondre après quelques jours de réflexion.

ASTUCE : changer la durée du contrat peut influencer les joueurs. S'ils ont un solide potentiel, les jeunes joueurs peuvent faire le pari qu'ils recevront de meilleures offres de la part d'autres clubs et préféreront donc le court terme. À l'inverse, un contrat long pourra être bien perçu par les joueurs en fin de carrière, contents de se voir offrir une chance de jouer plus longtemps pour votre club malgré leur âge mûr.

De plus, vous avez également la possibilité de libérer un joueur avant la fin de son contrat (auquel cas vous économisez de l'argent même si vous devez payer des indemnités) ou simplement de changer son statut.

CHANGER STATUT TRANSFERT

Modifier uniquement le statut du transfert

Vous établissez une demande de transfert pour ce joueur. Cette option sert de référence aux clubs qui s'intéressent à ce joueur.

Ajouter comme pouvant être prêté

Le joueur est placé sur la liste des joueurs pouvant faire l'objet d'un prêt. Cette option est principalement utilisée pour les jeunes joueurs qui doivent emmagasiner de l'expérience en évoluant dans les championnats de plus faible niveau. Un joueur dont le contrat expire à la fin de la saison ne peut pas être prêté.

Ajouter comme pouvant être vendu

Le joueur est placé sur la liste des joueurs pouvant faire l'objet d'une vente. Un joueur ayant signé un contrat (prolongation) dans les 90 jours qui précèdent ne peut pas être mis en vente.

Intransférable

Indique que vous ne désirez pas vendre ce joueur ou que les offres qui vous sont faites doivent être très élevées. Cette option n'est pas disponible pour les joueurs ayant une clause libératoire à montant fixe dans leur contrat. Ce statut d'intransférable ne peut être appliqué qu'à trois joueurs.

Vous aurez du mal à trouver les joueurs qui vous manquent dans votre équipe Juniors, alors n'hésitez pas à chercher sur le marché des transferts (**TRANSFERTS > MARCHÉ DES TRANSFERTS**).

TRANSFERTS

Le marché des transferts a été retravaillé pour mettre davantage l'accent sur les besoins du club. Vous recevrez régulièrement des analyses complètes d'équipes contenant la liste des postes les moins bien pourvus au club, ainsi qu'une liste de joueurs qui pourraient faire l'affaire. Ces joueurs sont identifiés comme vos cibles prioritaires sur le marché des transferts et des prêts.

Cliquez sur la colonne Niveau pour trier le tableau. Si vous avez trouvé le joueur qui vous convient, faites un clic droit sur son nom puis sélectionnez **CONTRAT > OFFRE D'ACHAT** (dans certains cas, seul le prêt est disponible). Si le joueur est d'accord pour rejoindre votre club, il ne vous reste plus qu'à entamer des négociations de transfert avec son club actuel. Il vous faut d'abord parvenir à un accord avec le club, puisque le joueur est toujours contractuellement lié à ce club. Le montant du transfert est le facteur le plus important, mais vous avez toujours la possibilité de proposer des primes supplémentaires. L'indicateur au bas de l'écran vous donne un aperçu de ce que pense le club de votre proposition (niveau Difficile : cet indicateur ne s'affiche pas). Cliquez sur le bouton vert si vous souhaitez formuler votre offre. Lorsqu'un accord est finalement trouvé avec l'autre club, vous pouvez faire une proposition de contrat au joueur. Le fonctionnement est le même que pour vos propres prolongations de contrats.

DANS LE DÉTAIL

Très souvent, une équipe a, chaque saison, un transfert prioritaire auquel elle consacre une grande partie de son budget. Essayez d'identifier les postes qui ont le plus besoin d'une amélioration et consacrez-y vos ressources.

La période des transferts permet de savoir quand un transfert est autorisé. Il y a deux périodes par saison. La première débute en juillet et se termine fin août, tandis que la deuxième court sur tout le mois de janvier. Vous pouvez définir la date du transfert d'un joueur lors de vos négociations avec le club. Si le mois de janvier est déjà terminé, vous n'avez d'autre choix que d'attendre la fin de la saison pour effectuer le transfert. Lorsque le contrat d'un joueur expire à la fin de la saison, vous pouvez le contacter directement et lui proposer un contrat pour la saison prochaine puisque son club ne peut plus exiger de percevoir une indemnité de transfert. Des joueurs libres de tout contrat peuvent signer à tout moment.

LE DERNIER JOUR

La dernière journée du marché des transferts est toujours palpitante. Vous pouvez maintenant négocier l'indemnité de transfert avec l'autre club lors de la dernière journée du marché des transferts. De plus, vous pouvez tenter de finaliser les pourparlers avec certains joueurs. Autre possibilité, celle de se voir proposer des joueurs au tout dernier moment, ou celle de voir d'autres clubs tenter de recruter vos joueurs pendant les 24 dernières heures.

RECHERCHE DE JOUEUR

Vous n'avez pas trouvé le joueur que vous cherchiez ? Essayez la recherche de joueur ! Dans le marché des transferts, cliquez sur RECHERCHE DE JOUEUR, puis CRITÈRES DE RECHERCHE en bas à gauche de l'écran.

Lorsque vous utilisez cette option, vous avez plutôt intérêt à avoir une idée précise de ce que vous cherchez, puisque vous pouvez vous retrouver avec des centaines voire des milliers de joueurs correspondant à vos critères si ceux-ci ne sont pas assez précis. Prenez le temps de découvrir toutes les options disponibles, et n'hésitez pas à consulter les écrans d'aide du jeu pour plus d'informations sur les différentes fonctionnalités. Si vous êtes satisfait des critères de recherche définis, cliquez sur le bouton vert pour découvrir les résultats de votre recherche, regroupés dans un tableau. Certains joueurs peuvent manquer à l'appel si vous n'en savez pas assez sur eux. Nous y reviendrons bientôt. Le tableau peut contenir jusqu'à 250 joueurs. S'il y en a plus, un court texte l'indiquera. Contrairement aux joueurs placés sur la liste des transferts, les joueurs listés dans cet écran ne seront pas faciles à recruter, et les clubs refuseront probablement tout transfert. Ceci dit, vous pouvez toujours faire une offre si vous pensez avoir trouvé le joueur de vos rêves.

PRÉPARER LE TRANSFERT

Si un joueur vous intéresse, vous pouvez tenter de l'amadouer en lui parlant avant le début des négociations. Sélectionnez alors l'onglet Préparatifs de transfert. Cliquez sur RECHERCHER pour ouvrir un nouvel écran et sélectionner un continent, un pays, un club puis un joueur dans la liste. De retour dans l'écran de préparation, sélectionnez l'une des options présentes à droite pour interagir avec le joueur. En lui parlant préalablement à toute négociation, celui-ci sera plus enclin à signer un contrat. L'inconvénient est que d'autres clubs peuvent à ce moment se montrer intéressés par un transfert. Ne prenez pas cela à la légère et parlez à tous les joueurs que vous aimeriez un jour recruter car votre crédibilité sera affectée si vous ne respectez pas votre parole.

STATUT DU TRANSFERT

Cliquez sur l'état des négociations pour avoir un aperçu des négociations en cours et passées, ainsi qu'une tendance concernant le résultat.

POPULARITÉ

Avez-vous remarqué la colonne Popularité dans le tableau de recherche des joueurs ? Comprise entre 0 et 10, elle indique votre connaissance d'un joueur. Si la valeur est de 10, ses compétences footballistiques n'ont aucun secret pour vous. Essayez de trouver un joueur avec une popularité de 0 et ouvrez les détails du joueur. Vous verrez quelques informations de base accompagnées de nombreux points d'interrogation. Ceci est dû au fait que vous ne savez quasiment rien à propos de ce joueur. Cherchez maintenant des joueurs avec une popularité légèrement plus élevée et consultez leurs détails. Les informations sur leurs compétences sont plus précises à mesure que la popularité augmente, et certains détails sont dévoilés à partir de certaines valeurs uniquement. Pour en savoir plus sur la supervision, cliquez sur TRANSFERTS > RECRUTEMENT.

RECRUTEMENT

Le recrutement est un moyen de dévoiler les détails d'un joueur et de découvrir les futures stars du football avant les autres clubs. Si vous avez démarré la partie avec un club suffisamment important, vous devriez déjà avoir plusieurs recruteurs dans votre staff qui attendent des indications de votre part. Dans le cas contraire, consultez *Personnel* (p. 17) pour savoir comment engager de nouveaux superviseurs. Cliquez sur l'icône NOUVELLE TÂCHE dans la colonne Statut d'un recruteur. Un nouvel écran avec les missions disponibles s'ouvre. Sélectionnez RECRUTEMENT GÉNÉRAL pour indiquer au recruteur de faire une recherche complète de joueurs qui entrent dans une certaine catégorie. Utilisez les options de filtre pour préciser au maximum le genre de joueur que vous recherchez. Attention à ne pas trop cibler votre recherche, ou le recruteur reviendra certainement les mains vides. D'un autre côté, vous vous retrouverez avec une liste inutilement longue de joueurs si vous ne précisez pas assez de critères de recherche. Un niveau global correspondant à peu près au niveau moyen de votre équipe première (dans un rayon de 5 à 10 points) peut constituer un bon point de départ. Toutefois, si vous avez décidé que vous recherchez un type de joueur en particulier (par exemple, un milieu défensif entre 20 et 25 ans doté d'une puissance de frappe de plus de 80 points), à vous de régler les paramètres de recrutement dans ce sens. Lorsque vous avez défini vos critères, cliquez sur le bouton vert pour envoyer votre recruteur en mission. Le tableau de liste du recruteur contient désormais une entrée précisant la durée de la mission. Les voyages à l'étranger prennent plus de temps qu'un voyage à l'intérieur du pays. Lorsque le recruteur revient de mission, vous recevez un message dans les Infos. Retournez ensuite à l'écran Recrutement pour consulter le résultat de ses recherches.

PREMIÈRE DATE

Il est temps de prévoir des matchs de façon concrète ! Pour ce faire, sélectionnez ÉQUIPE > CALENDRIER. C'est l'endroit où sont réunis tous les évènements prévus : rencontres, camps d'entraînement ou premier match de la saison. Le camp d'entraînement est l'un des premiers évènements de la saison. C'est l'occasion d'améliorer la forme des joueurs. Faites un clic droit sur l'un des premiers jours du mois de juillet puis sélectionnez ÉQUIPE > CAMP D'ENTRAÎNEMENT. Vous verrez alors s'afficher un écran contenant un menu déroulant qui permet de choisir l'objectif de vos stages. Ouvrez l'aide intégrée au jeu pour voir les options dont vous disposez. Une fois l'objectif du camp et le lieu choisis, le jour sélectionné sera le premier jour de votre voyage. Dès le début du stage, un écran vous permettra de faire évoluer le stage vers d'autres objectifs d'entraînement (les tactiques, par exemple).

Il est également conseillé de programmer des matchs amicaux pour préparer au mieux la saison. Retournez dans le calendrier après quelques jours, faites un clic droit sur le jour de votre choix et sélectionnez ÉQUIPE > AMICAL. Vous disposez alors d'une liste d'adversaires potentiels dans laquelle vous pouvez faire votre choix. Cela reste possible même si vous vous trouvez en camp d'entraînement.

Découvrez-en plus concernant les différents évènements dans la rubrique Calendrier de ce manuel.

ÉQUIPE RÉSERVE

Il n'y a pas que l'équipe première qui compte. Cliquez sur ÉQUIPE > RÉSERVE pour voir l'effectif de votre équipe réserve. Selon le nombre de championnats que vous avez sélectionnés, vous pouvez vous retrouver avec un effectif au complet ou avec uniquement quelques joueurs en équipe réserve. Les équipes réserve disputent des championnats de niveau inférieur ou des ligues qui leur sont réservées. Si vous désirez créer un de ces championnats parallèles, cochez cette option dans la séquence de démarrage de la partie lorsque vous choisissez les championnats à simuler. La plupart des options fonctionnent de la même manière que pour l'équipe première. Si votre réserve n'appartient à aucun championnat, vous pouvez toujours consulter l'onglet Statut pour évaluer ses performances.

En temps normal, les joueurs n'apprécient pas de jouer en équipe réserve puisqu'ils veulent évoluer au plus haut niveau. Si vous voyez des joueurs au Moral en berne, vérifiez s'ils n'ont pas le niveau pour jouer en équipe première car il se peut qu'ils pensent le mériter. Vous pouvez changer un joueur d'équipe en utilisant le menu contextuel (clic droit) ou en le déplaçant dans l'onglet TRANSFERTS > CONTRATS > SÉLECTION DE L'EFFECTIF. La plupart des joueurs voient leur moral chuter lorsqu'ils sont envoyés en équipe réserve sans que vous leur en ayez touché deux mots auparavant.

ÉQUIPES JEUNES

Votre équipe pro n'aurait aucun avenir sans quelques stars en herbe. Cliquez sur ÉQUIPE > ÉQUIPE JUNIORS pour découvrir le futur de votre club. Les équipes juniors sont divisées en deux groupes, selon l'âge des joueurs. Au cours de la première saison, tous les joueurs nés entre le 1er janvier 1995 et le 31 décembre 1996 peuvent jouer dans l'équipe des 17/18 ans. Pour plus d'informations sur ces options, reportez-vous aux écrans d'aide du jeu.

ENTRAÎNEMENT

Sélectionnez ÉQUIPE > ENTRAÎNEMENT pour ouvrir l'écran d'entraînement. Chaque semaine, vous pouvez sélectionner jusqu'à 28 exercices et les répartir par glisser-déposer dans votre planning d'entraînement. Le nombre d'exercices est moins important pour les équipes de bas de tableau. 39 exercices différents sont proposés au total, dont six spécifiques pour les gardiens. Certains exercices nécessitent des installations indiquées dans la fenêtre d'astuces. Faites un clic droit sur un exercice pour fermer celui-ci. Si vous ne souhaitez pas choisir vous-même vos exercices, demandez à votre assistant de les choisir pour vous.

Si votre équipe manque d'énergie, pensez à augmenter le temps de récupération. Laisser vos joueurs libres quelques jours est un bon moyen d'améliorer leur moral. N'hésitez pas à varier les programmes, car les répétitions ont un effet négatif sur le moral des joueurs.

Vous pouvez définir des programmes d'entraînement pour un maximum de trois groupes différents, pour les gardiens et pour l'équipe réserve. De plus, vous pouvez fixer des objectifs d'entraînement individuels pour les joueurs, ce qui augmente leur progression à l'entraînement de manière significative.

Placez les joueurs dans différents groupes d'entraînement pour améliorer leur efficacité et créer des programmes à long terme qui couvrent toute la saison.

Vous pouvez également définir des programmes d'entraînement individuels à long terme pour chaque joueur. Ouvrez la page Détails joueur et cliquez, en bas à droite, sur OBJECTIFS D'ENTRAÎNEMENT pour fixer les objectifs d'entraînement suivants.

PERSONNEL

Vous ne vous sentez pas capable de tout gérer seul ? Ou bien vous souhaitez vous concentrer sur des aspects spécifiques ? C'est simple : laissez vos assistants s'occuper de certaines tâches ! Cliquez sur CLUB > STAFF pour connaître les membres de votre staff ou en embaucher de nouveaux. Le niveau des membres de votre staff doit se situer aux alentours du niveau moyen de vos joueurs. Les meilleurs clubs peuvent même embaucher des assistants très qualifiés (niveau 90 et plus).

Utilisez l'onglet Recherche pour chercher de nouveaux membres de staff. Un entraîneur adjoint est l'un des maillons les plus importants puisqu'il peut améliorer les compétences des joueurs et vous permet de créer différents groupes d'entraînement. Le directeur général, lui, peut s'occuper des affaires courantes, tandis que les recruteurs sont les mieux placés pour découvrir les nouveaux talents à recruter.

Pour faire une proposition à un membre potentiel du personnel, faites un clic droit sur son nom et sélectionnez PROPOSER OFFRE. Vous recevrez une réponse quelques jours plus tard.

Utilisez l'onglet Attribuer des tâches pour définir un domaine pour chaque assistant.

Remarque : beaucoup de membres du staff ont une influence, même si vous vous chargez personnellement des tâches. Par exemple, un bon directeur général augmentera la probabilité de voir les joueurs signer des contrats moyens.

AUTRES ÉCRANS

Grâce à toutes les informations déjà fournies, vous êtes en bonne voie pour gérer votre équipe. Mais le jeu propose une multitude d'autres options. Les chapitres suivants vous fournissent un aperçu des écrans affichés dans le menu principal, ainsi qu'une description de la journée. Pour plus d'informations, consultez les écrans d'aide du jeu.

DÉTAILS DU CLUB

Pour consulter plus d'informations sur n'importe quelle équipe du jeu, faites un clic droit sur son nom ou son écusson pour accéder aux détails du club.

OUTILS

Utilisez les outils suivants, affichés sous forme d'icônes en haut à droite de l'écran, pour vous simplifier votre vie d'entraîneur.

MAG' DE LA SAISON

Cet écran regroupe des informations détaillées sur toutes les équipes et sur leur activité sur le marché des transferts.

INTERNET

Les dernières nouvelles relatives à votre championnat et tout ce qui concerne la planète foot sont disponibles ici !



STATS

Consultez des informations détaillées sur les joueurs et les équipes.

REMARQUE : vous rencontrerez parfois des entrées étiquetées « ND ». Signifiant « non disponible », cela apparaît dans les statistiques lorsqu'un club qui devrait apparaître n'est pas simulé dans la partie en cours.

ÉTAT TOURNOI

Cet écran vous offre une vue globale et détaillée des statistiques du tournoi en cours impliquant des sélections nationales.

OUTIL D'ANALYSE DU MATCH (OAM)

Cet outil offre une analyse approfondie de tous les matchs disputés en mode Match 3D.

STATISTIQUES CARTE EUROPÉENNE

Affichez toutes les statistiques du continent en un clin d'œil.

RECHERCHE JOUEUR

Voici un aperçu de tous les joueurs présents dans le monde du jeu.

HISTORIQUE DES RECHERCHES

Retrouvez tous les joueurs et clubs dont vous avez consulté les détails précédemment.

DÉROULEMENT D'UN MATCH

La manière la plus simple d'apprendre à jouer un match est encore de programmer un match amical.

Pour organiser un match amical :

1. Cliquez sur ÉQUIPE > CALENDRIER. Faites un clic droit sur une date libre et sélectionnez ÉQUIPE > AMICAL. Sélectionnez un adversaire dans la liste (Meilleurs clubs ou Clubs plus faibles) ou une autre équipe au choix, décidez si vous voulez jouer le match à domicile ou à l'extérieur, puis sélectionnez l'icône de validation de couleur verte.
2. Cliquez sur le bouton Continuer jusqu'à arriver au jour de la rencontre.
 - Une icône en forme d'enveloppe rouge indique que vous avez des e-mails importants à lire avant de continuer.
 - Un point d'exclamation jaune signifie que vous devez modifier votre composition d'équipe avant le match.
3. Le jour de la rencontre, cliquez sur le sifflet en bas à droite de l'écran.
4. Dans l'écran de sélection du mode de jeu, choisissez MATCH 3D pour votre premier match puis cliquez sur la coche. Le coup d'envoi est donné après une brève présentation.

REMARQUE : pour plus d'informations sur les matchs, voir *Jour de match*, p. 35.

BARRE DE MENU SUPÉRIEURE

La barre de menu en haut de l'écran regroupe cinq onglets principaux : Équipe, Transferts, Club, Infrastructure et Carrière. Ils vous permettent d'accéder rapidement à toutes les informations importantes concernant le club.

MENU ÉQUIPE

ÉQUIPE > INFOS

Grâce au menu Infos vous pouvez rester informé de tout ce qui se passe dans votre club. C'est ici que vous recevez des courriers électroniques après un transfert réussi (ou raté), des informations sur la condition physique de vos joueurs, sur la situation financière du club et bien plus encore.

ÉQUIPE > CALENDRIER

Ce menu vous permet de planifier toutes sortes d'événements liés au club et vous offre un aperçu des occasions à venir.

ÉVÉNEMENTS RELATIFS À L'ÉQUIPE

CAMP D'ENTRAÎNEMENT

Déplacez le curseur de la souris au-dessus des différents emplacements pour découvrir les effets de chaque camp sur votre équipe.

MISE AU VERT

Les mises au vert ne durent que 48 heures et n'ont pas beaucoup d'effet sur les compétences des joueurs. En revanche, elles peuvent avoir un impact non négligeable sur leur confiance et leur moral.

AMICAL

Si vous choisissez d'organiser une rencontre amicale, la liste des clubs intéressés apparaîtra ici. Vous n'aurez plus qu'à choisir si vous souhaitez évoluer à domicile ou à l'extérieur. Vous avez maintenant la possibilité d'inviter l'adversaire de votre choix.

COMPÉTITION

Participez à un mini-tournoi contre trois autres équipes.

TOURNOI EN SALLE

Un tournoi en salle peut être programmé en hiver lorsqu'aucun match n'est prévu pendant au moins trois semaines. C'est à vous de verser la somme attribuée au vainqueur, somme que vous pouvez cependant amortir en partie grâce à la billetterie.

JUBILÉ

Lorsqu'un joueur qui a marqué le club de son empreinte met un terme à sa carrière, vous devriez songer à organiser un jubilé en son honneur.

DÉBUT DES VACANCES

Vous pouvez décider de la date à laquelle vos joueurs pourront partir en vacances. L'avantage des congés prolongés, c'est qu'ils permettent aux joueurs de mieux se reposer. Cependant, vous n'aurez pas l'occasion d'améliorer leurs compétences via des entraînements ou la programmation de nouveaux événements.

TEST DE LACTATE

Le Test de lactate permet d'évaluer la condition physique de vos joueurs. La forme physique des joueurs dont les résultats sont positifs augmente. Ceux dont les résultats négatifs connaissent une baisse de forme physique.

JOURNÉE D'ESSAI

Organisez une Journée d'essai pour attirer de nouveaux talents.

MORAL DE L'ÉQUIPE

RÉUNION DE CRISE

Si l'équipe n'arrive à rien et que les mauvais résultats s'enchaînent, une réunion de crise s'impose. Les réunions de ce type ne peuvent être prévues à l'avance.

RESTAURANT

Inviter les joueurs à manger ensemble fait toujours du bien au moral.

SOIRÉE DES JOUEURS

Une soirée, c'est un bon moyen de mettre du baume au cœur des joueurs.

RÉVEILLON DE NOËL

Que serait Noël sans le sacro-saint réveillon ? Il consolide l'esprit d'équipe.

PARC D'ATTRACTIONS

Améliorez l'esprit de corps de vos hommes en les emmenant dans un parc d'attractions.

GRAND ANNIVERSAIRE

Organisez des fêtes pour les anniversaires importants.

DISCUSSIONS OUVERTES

Une fois par saison, programmez une journée faite pour discuter avec les joueurs et recueillir leur avis sur l'équipe et l'environnement dans lequel ils évoluent.

RELATIONS PUBLIQUES

JOURNÉE PORTES OUVERTES

Soutenez votre centre de formation en organisant une journée des juniors une fois par an. Ainsi, vous pourrez peut-être faire signer les plus prometteurs d'entre eux.

JOURNÉE SPONSOR

Les sponsors constituent une source de revenus importante pour le club. Il n'est donc pas aberrant d'organiser, une fois l'an, une journée sponsor en remerciement de leur engagement.

JOURNÉE DES SUPPORTERS

Un bon moyen d'accroître votre popularité auprès des supporters est d'organiser une rencontre avec ceux qui vous soutiennent.

REPRISE

La reprise a lieu tous les ans avant le premier match de la saison et permet à ceux que cela intéresse de voir ce qui se passe dans les coulisses du votre club.

FÊTE DE FIN DE SAISON

Une fête de fin de saison est toujours un bon moyen d'augmenter votre popularité auprès des supporters et, si votre travail acharné a payé, c'est aussi l'occasion de célébrer les succès de la saison !

ANNIVERSAIRE DU CLUB

Organisez une fête tous les 25 ans pour commémorer la fondation de votre club.

RÉCOMPENSES INDIVIDUELLES

Boostez le moral de vos joueurs en organisant une cérémonie de remise de récompenses rendant hommage à leurs performances au sein du club.

SÉANCE D'AUTOGRAPHES

Organisez une séance d'autographes pour augmenter votre visibilité auprès des supporters et rassurer les sponsors sur votre popularité. En fonction du déroulement de la séance d'autographes, la motivation de votre équipe peut augmenter ou diminuer.

MATCH DE CHARITÉ

Collectez des fonds pour une bonne cause et améliorez votre image auprès des médias et de vos sponsors.

PRÉSENTATION DES NOUVEAUX JOUEURS

Le recrutement d'un nouveau joueur peut s'accompagner d'une présentation aux supporters du club. Trois choix (et trois budgets !) sont proposés. La solution la plus économique consiste à annoncer la venue du joueur sur le site Internet du club. C'est gratuit mais assez austère. Annoncer l'arrivée du joueur par le biais d'une conférence de presse ou d'une présentation au stade implique un budget plus conséquent, mais le joueur peut en tirer beaucoup de confiance et de satisfaction.



ÉQUIPE > ÉQUIPE PREMIÈRE

Définissez chaque aspect de votre équipe première, y compris la composition, les tactiques et le rôle des joueurs.

Les icônes de la colonne Statut indiquent la situation actuelle du joueur (par exemple, des blessures). Le tableau ci-dessous vous donne les définitions correspondantes :

	Joueur en attente d'un permis de travail
	Joueur blessé
	Joueur souffrant
	Joueur non qualifié pour une compétition internationale
	Joueur extracommunautaire
	Joueur non-européen
	Joueur sous le coup d'une suspension en cas de carton jaune
	Joueur suspendu suite à un trop grand nombre de cartons jaunes
	Joueur suspendu suite à un deuxième carton jaune
	Joueur suspendu suite à un carton rouge
	Joueur suspendu
	Joueur non qualifié pour jouer en championnat
	Joueur ayant signé un contrat
	Joueur absent pour raison professionnelle
	Joueur absent en raison d'une sélection en équipe nationale
	Joueur absent pour des problèmes d'ordre familial
	Joueur absent pour cause de vacances

SENSIBILITÉ AUX BLESSURES

En tant qu'entraîneur, vous devez surveiller de près la condition physique de vos joueurs. Un joueur de retour de blessure ou dont le niveau d'énergie est faible aura le statut Souffrant. Dans cet état particulier, le joueur court le risque de contracter de longues blessures. Le profil des joueurs s'enrichit de la Sensibilité aux blessures. Un joueur sensible aux blessures a plus de « chances » d'en contracter une.

LES RÔLES

Cliquez sur l'icône représentant une pièce de jeu d'échecs pour assigner des Rôles (par exemple, capitaine, tireur de corner... etc.) aux joueurs.

RÈGLES

Pour bénéficier d'une aide dans le choix d'une équipe, cliquez sur l'icône en forme de livre pour définir les règles générales de sélection.

REPLACEMENTS AUTOMATIQUES

Établissez les règles qui régiront automatiquement les remplacements si les conditions de match s'y prêtent.

TACTIQUES

Ouvrez un nouvel écran pour déterminer des tactiques détaillées concernant votre équipe.

CLASSEMENT

Sélectionnez cette option pour voir les classements et un aperçu des performances de votre équipe dans son championnat et dans les diverses coupes.

RAPPORT DU RECRUTEMENT

Affichez un rapport pour vos recruteurs.

NUMÉROS DE MAILLOT

Attribuez les numéros de maillot à vos joueurs.

ÉQUIPE > RÉSERVE

REMARQUE : les écrans de l'équipe réserve sont identiques à ceux de l'équipe première.

Les règles qui définissent les équipes réserves varient selon les pays. Si votre équipe réserve ne joue pas en championnat mais peut y être promue, cliquez sur l'onglet CLASSEMENTS pour connaître ses performances (nombre de points acquis et, le cas échéant, proximité de la promotion).

ÉQUIPE > ÉQUIPE JUNIORS

C'est ici que vous pouvez avoir un aperçu de toutes vos équipes de jeunes âgés de 14 à 19 ans.

ÉQUIPE > ENTRAÎNEMENT

Définissez la répartition des entraînements ou les groupes d'entraînement des équipes. Vous pouvez également donner des objectifs précis à chaque joueur.

ASTUCE : lorsque vous cherchez à améliorer la forme de vos protégés, vous devez garder un œil sur leur énergie. Si elle est basse, ils ne pourront pas retrouver la forme et, au contraire, s'épuiseront. Une énergie basse réduit également le développement des compétences et augmente le risque de blessure.

LES JOUEURS placés dans de petits groupes d'entraînement progressent généralement plus rapidement.

ÉQUIPE > DYNAMIQUE COLLECTIVE

ANALYSEUR DE L'ÉQUIPE

Cet outil vous permet d'évaluer l'esprit collectif de vos joueurs. Étudiez les relations qu'ils entretiennent et sachez déceler et désamorcer les conflits. Votre adjoint vous communiquera de précieuses informations. Le score de dynamique collective est aussi à prendre en compte dans le calcul des matchs.

HIÉRARCHIE DE L'ÉQUIPE

La pyramide symbolise la hiérarchie à l'œuvre dans votre équipe. Votre équipe compte-t-elle suffisamment de meneurs d'homme et, si oui, les autres les admettent-ils en tant que tels ?

HISTORIQUE

Permet d'étudier l'évolution du score de dynamique collective de votre équipe sur les dernières semaines. Indique aussi les changements d'objectifs individuels de vos joueurs.

ONGLET PROMESSES

Sélectionnez cet onglet pour faire une promesse à un joueur spécifique ou effectuer une annonce à toute l'équipe.

MATRICE D'ÉQUIPE

Sélectionnez un joueur dans la liste (par clic gauche) et voyez les relations qu'il entretient avec les autres joueurs.

MATRICE D'ÉQUIPE

Cette matrice affiche tout le réseau des relations tissées dans l'équipe.



MENU TRANSFERTS

TRANSFERTS > CONTRATS

Pour gérer une équipe de football, la réalité du terrain ne suffit pas. Bien d'autres aspects du club doivent être gérés, notamment les transferts et la prolongation des contrats.

TRANSFERTS > MARCHÉ DES TRANSFERTS

C'est ici qu'il faut venir si vous recherchez de nouveaux joueurs pour améliorer votre équipe. Voici les options relatives à un contrat consultables après avoir fait un clic droit sur le joueur :

OFFRE D'ACHAT

Faire l'acquisition d'un joueur de manière permanente après avoir négocié l'indemnité de transfert, la durée du contrat et le salaire de base du joueur.

OFFRE DE PRÊT

Le joueur est prêté pour une période qui doit être précisée (jusqu'à la fin de la saison dans la plupart des cas). Bien souvent, les deux clubs se partagent le salaire. Des conditions supplémentaires peuvent être négociées.

ÉCHANGE DE JOUEURS

Parfois, il convient d'échanger deux joueurs pour contenter les joueurs et les clubs. Si l'autre club est intéressé par un échange, vous pouvez sélectionner le joueur à proposer. Selon sa valeur sur le marché, il vous faudra peut-être proposer une compensation financière pour finaliser l'accord.

PROPOSER CE JOUEUR AU CLUB

Si vous voulez vous débarrasser d'un joueur (ou le prêter), faites un clic droit sur son nom et sélectionnez PROPOSER CE JOUEUR AU CLUB. Si un joueur est déjà sur la liste des transferts, vous ne pouvez le proposer à des clubs spécifiques.

JOUEUR À L'ESSAI

Faites un clic droit sur le joueur voulu et sélectionnez CONTRAT > PRENDRE À L'ESSAI pour l'essayer une semaine (si l'option est disponible).

SE RENSEIGNER

Utilisez cette option pour évaluer la possibilité d'un transfert. Votre assistant vous recontactera au bout de quelques jours en vous soumettant une estimation de contrat du joueur et en indiquant l'investissement à consentir pour s'attacher ses services.

PERMIS DE TRAVAIL

Les joueurs non ressortissants de l'Union Européenne ont besoin d'un permis de travail pour pouvoir jouer en Angleterre ou aux Pays-Bas. Ils doivent faire partie d'une équipe nationale figurant parmi les 70 premières au classement FIFA et avoir disputé au moins un match sous les couleurs de leur pays lors de la saison précédente. Si le joueur remplit ces conditions, il obtiendra son permis de travail après deux à quatre semaines.

TRANSFERTS > MARCHÉ DES TRANSFERTS > PRÉPARATIFS DE TRANSFERT

Utilisez les options pour interagir avec un joueur avant d'entamer les négociations de son contrat. Un joueur peut être flatté si votre intérêt pour le transférer est net et consentir ainsi à demander un salaire moindre.

TRANSFERTS > MARCHÉ DES TRANSFERTS > ETAT DES NEGOCIATIONS

Cet écran vous offre une vue globale des négociantes en cours et passées.

TRANSFERTS > COOPÉRATION

Les petits clubs et les clubs plus importants peuvent tous profiter d'un accord de coopération. Les clubs importants ont ainsi la possibilité de découvrir de jeunes joueurs talentueux en vue de les faire signer, tandis que les petits clubs peuvent se voir prêtés des joueurs de haut niveau qui veulent obtenir du temps de jeu.



TRANSFERTS > RECRUTEMENT

Engagez des recruteurs et envoyez-les en mission afin de découvrir des joueurs susceptibles d'apporter un plus à votre équipe. Le tableau ci-dessous propose un aperçu des informations révélées pour un joueur à chaque niveau de popularité.

POPULARITÉ	INFORMATION FOURNIE
0	Données de base du joueur, comme son âge, sa nationalité, sa taille, son poids, etc.
1	Meilleur pied, poste principal.
2	Langues, blessures actuelles et passées. Toutes les compétences sont arrondies à un multiple de 20 (c'est-à-dire la valeur la plus proche de 20, 40, 60, 80 et 100).
3	Type de joueur, deuxième poste (le cas échéant).
4	Condition, énergie, troisième poste. Les compétences sont arrondies à un multiple de 15.
5	Forme physique, confiance, moral.
6	Discipline, quatrième poste.
7	Valeur sur le marché, talent, connaissances tactiques, caractère, cinquième poste. Les compétences sont arrondies à un multiple de 10.
8	Sixième poste.
9	Les compétences sont arrondies à un multiple de 5.
10	Toute information disponible.

TRANSFERTS > PLANIFICATION DU GROUPE

PLANNING SAISON PROCHAINE

Planifiez votre équipe pour la prochaine saison. Voyez à quoi pourrait ressembler votre équipe en y intégrant de jeunes joueurs ou des joueurs que vous comptez recruter. Il suffit de les glisser-déposer sur le terrain.

ANALYSE D'ÉQUIPE

Demandez à votre adjoint d'analyser votre effectif en cliquant sur **COMPILER ANALYSE D'ÉQUIPE**. Au bout d'un certain temps, il transmettra de précieuses informations sur les forces et les faiblesses de votre équipe.

MENU CLUB

CLUB > STAFF

Le personnel vous apporte un soutien considérable dans la gestion des affaires courantes du club. Le tableau suivant vous donne un aperçu de tous les membres du staff et de ce qu'ils peuvent faire pour vous :

POSTE	RÔLE
Entraîneur adjoint	Prend en charge la composition d'équipe et l'entraînement de l'équipe première, vous conseille sur les joueurs à recruter et vous suggère des changements de poste pour les joueurs.
Entraîneur des amateurs	Prend en charge la composition d'équipe et l'entraînement de l'équipe réserve.
Entraîneur des juniors	Prend en charge la composition d'équipe et l'entraînement de l'équipe jeunes. Repère également les jeunes talents à faire signer.
Entraîneur des gardiens	Prend en charge l'entraînement des gardiens.
Préparateur physique	S'attache à améliorer la forme des joueurs.
Médecin de l'équipe	S'occupe des joueurs blessés, tente de réduire les périodes de convalescence.
Masseur	S'assure de la bonne récupération des joueurs.
Psychologue	Augmente les compétences mentales des joueurs, réduit les conflits à l'intérieur de l'équipe.
Directeur général	Gère les finances du club, les négociations avec les sponsors et les signatures de nouveaux membres du staff.
Directeur marketing	Augmente les ventes de produits dérivés.
Responsable des infrastructures	Prend en charge la construction du stade, des installations du club et des centres de formation.
Directeur sportif	Négocie les transferts et les contrats, organise les camps d'entraînement et les matchs amicaux.
Coordinateur des supporters	Gère les relations avec les supporters.
Porte-parole	Gère les relations avec la presse et tente de les améliorer.
Avocat	Négocie les indemnités du personnel.
Spécialiste	Prend en charge les blessures particulières comme les fractures, les déchirures musculaires ou les ruptures de ligaments. Limite l'apparition des blessures.
Éclaireur	Fournit des informations sur les joueurs des autres équipes.

REMARQUE : le nombre de membres du staff que vous pouvez embaucher dépend de la taille de votre bâtiment administratif. Pour l'agrandir, rendez-vous dans **INFRASTRUCTURES > INSTALLATIONS DU CLUB** puis sélectionnez **DÉVELOPPER LES INFRASTRUCTURES DU CLUB**.

CLUB > STATUT FINANCIER

Une bonne santé financière est nécessaire à la survie du club sur le long terme. Utilisez donc ce menu pour gérer les affaires courantes.

La ventilation du budget a été revue et corrigée. Vous pouvez maintenant voir les coûts fixes et affecter une partie du cash à vos budgets. Tout somme d'argent non affectée à un budget spécifique est intégrée au budget de réserve, utilisable plus tard dans la saison. Les mouvements d'argent entre différents d'argent ont également été facilités.

CLUB > PRODUITS DÉRIVÉS

MARCHÉ DOMESTIQUE

Au milieu de l'écran figurent les objets déjà proposés dans votre boutique et le nombre d'unités vendues. Votre directeur marketing proposera de temps en temps de nouveaux objets figurant dans le tableau Recherche et développement. Cliquez sur PROTOTYPE pour concevoir un prototype. Ceci représente un investissement de temps et d'argent. Un certain nombre d'objets peuvent être conçus simultanément, en fonction du niveau de votre fabrique de produits dérivés. Les prototypes terminés apparaissent dans le tableau Prototypes disponibles. Cliquez sur le bouton Commercialiser pour ajouter le produit à votre catalogue. L'achat d'objets est automatique.

Le nombre maximal d'objets disponibles dans votre gamme de produits dépend du niveau de votre boutique. Vous pouvez agrandir la fabrique de produits dérivés et la boutique du club en cliquant sur les boutons correspondants. La commercialisation d'un objet peut être suspendue à tout moment. Le produit dérivé retourne alors dans le tableau Prototypes disponibles.

Menez une campagne médiatique pour faire progresser vos ventes. Elles sont toutes indiquées juste avant le début de la saison et juste avant les fêtes de fin d'année.

À L'EXPORT

Implantez des boutiques dans le monde entier pour générer des recettes supplémentaires. Faites passer le curseur sur les points rouges présents sur la carte pour obtenir de plus amples informations sur les différents pays ou cliquez dessus pour construire des boutiques de supporters. Pour bien choisir le pays d'implantation de votre boutique, consultez en premier lieu son nombre d'habitants, son classement FIFA et le nombre de joueurs locaux. N'oubliez pas que seuls les grands clubs dégagent des bénéfices grâce aux boutiques qu'ils possèdent à l'étranger. Cliquez sur SUGGESTION DU DIRECTEUR MARKETING pour connaître les pays dans lesquels il vous conseille d'implanter des boutiques.

La carte du monde permet de passer d'un continent à l'autre. Vous y retrouverez aussi le nombre de boutiques dont vous disposez dans les différents pays. Les boutiques existantes peuvent être désactivées (pour économiser des coûts de maintenance) ou vendues.

CLUB > BILLETTERIE

Définissez le tarif des places dans chaque tribune de votre stade.

CLUB > SPONSORING

Pour augmenter vos revenus, plusieurs options de sponsoring s'offrent à vous. Vous retrouverez un Sponsor principal et des sponsors Platine, Or et Argent. Vous pouvez également vendre des panneaux publicitaires et les droits de dénomination de votre stade et de vos tribunes.

CLUB > SUCCÈS

Rendez-vous dans le Panthéon de votre club pour découvrir tous les trophées que vous avez remportés.

REMARQUE : votre meilleur élément peut avoir l'honneur d'être intronisé au Panthéon.

CLUB > SUPPORTERS

Gérez vos relations avec les supporters, prenez leur avis en compte et découvrez quels sont leurs joueurs préférés.

MENU INFRASTRUCTURES

INFRASTRUCTURES > STADE

Créez le stade de vos rêves ! Utilisez l'éditeur de stade pour construire un terrain pour votre équipe première, votre équipe réserve et votre équipe de jeunes. Vous pouvez aussi vous porter candidat à l'accueil d'une finale de coupe d'Europe.

ASTUCE : rendez-vous sur www.fifa-manager.com pour découvrir les stades créés par les joueurs du monde entier et savoir comment les intégrer dans votre jeu.

INFRASTRUCTURES > INSTALLATIONS DU CLUB

C'est dans cet écran que vous gérez les installations de votre club et les infrastructures du stade.

DÉVELOPPER LES INSTALLATIONS DU CLUB

Cliquez sur DÉVELOPPER LES INFRASTRUCTURES DU CLUB pour améliorer votre terrain, engranger des revenus supplémentaires grâce à la construction d'hôtels.

CONSTRUIRE – AGRANDIR – RÉNOVER – DÉMOLIR

Cliquer sur l'icône de commutation pour voir tous les bâtiments disponibles et voir quelle est leur situation actuelle. Pour chaque bâtiment sont indiqués : le niveau, la durée, l'état et les coûts. Figurent aussi la possibilité d'agrandir, de rénover et de démolir chaque bâtiment. Ces catégories ne sont toutefois pas toujours disponibles selon les bâtiments. Par exemple, il ne vous sera pas proposé de démolir un bâtiment qui n'a pas encore été construit.

Cliquez sur l'icône Agrandir pour voir les options d'agrandissement de ce bâtiment, ou cliquez sur l'icône Rénover ou Démolir pour voir les informations relatives à sa rénovation et sa démolition.

RÉNOVER DES BÂTIMENTS

Cliquez sur l'icône dans la colonne Rénovation des bâtiments (si elle est disponible) pour améliorer un bâtiment existant.

INFRASTRUCTURES > CENTRES DE FORMATION

Outre des centres de formation, que vous pouvez agrandir et gérer, vous pouvez également construire d'autres bâtiments.



MENU CARRIÈRE

CARRIÈRE > MA CARRIÈRE

Rendez-vous dans cet écran pour avoir un aperçu de votre carrière d'entraîneur.

CARRIÈRE > VIE PRIVÉE

Même l'entraîneur le plus illustre de la Terre rencontre des petits soucis extraprofessionnels au quotidien. Ayez plus de prise sur votre vie en dehors du bureau et du stade. Participez à des activités de développement personnel qui pourront avoir une influence positive sur les relations que vous entretenez avec vos supérieurs. Passez aussi plus de temps en amoureux ou en famille, préparez vos achats en matière d'automobile et d'immobilier, gérez votre patrimoine, boursicotez ou expérimentez d'autres types d'investissements.

REMARQUE : vous pouvez désactiver la simulation de votre vie privée dans la séquence de début du jeu.

CARRIÈRE > VOIR LES AUTRES MATCHS

Vous pouvez suivre des compétitions dans leur intégralité grâce au mode Vidéotexte, mais aussi des matchs de coupe ou les rencontres des clubs voulus en mode Match 3D.

CARRIÈRE > OPTIONS DE CARRIÈRE

Cet écran vous permet de suivre le statut de l'entraîneur d'autres clubs, et les éventuelles opportunités qui s'offrent à vous, si vous désirez vous envoler vers d'autres cieux.

ASTUCE : si vous contactez un club et postulez pour un poste vacant, vous prenez le risque que la presse le découvre.

OPTIONS

Ce menu vous propose les options suivantes :

OPTIONS > SAUEGARDER

Créer une sauvegarde rapide de votre progression actuelle (cette action est également possible via la touche **F9**).

OPTIONS > SAUEGARDER SOUS

Entrez le nom de votre partie sauvegardée grâce à la fenêtre de texte puis cliquez sur SAUEGARDER UNE PARTIE (si le nom saisi existe déjà, la partie sera écrasée). Pour supprimer une partie sauvegardée, cliquez sur la partie choisie et sélectionnez EFFACER.

OPTIONS > AJOUTER UN JOUEUR

Ajoutez de nouveaux joueurs à votre partie (jusqu'à quatre) à n'importe quel moment. Le nouveau joueur doit entrer ses données personnelles et choisir un club à entraîner.

OPTIONS > RETRAITE

Les joueurs peuvent quitter la partie à tout moment, pourvu qu'il reste au moins un joueur dans la partie. Si un autre joueur ne prend pas le relais, le club est repris par un entraîneur virtuel.

OPTIONS > OPTIONS DE JEU

C'est ici que vous pouvez modifier certaines options du jeu et de l'interface.

OPTIONS > PRÉFÉRENCES

Ajustez les préférences du jeu selon vos goûts.

OPTIONS > OPTIONS AUDIO

Configurez l'audio du jeu et choisissez vos chansons.

OPTIONS > OPTIONS 3D

Réglez les paramètres visuels des matchs 3D grâce à l'aide des menus déroulants à gauche de l'écran.

OPTIONS > SIMULATION

Cette fonctionnalité vous permet de simuler une partie jusqu'à un certain moment, afin que vous puissiez analyser l'évolution des événements avant d'intervenir. Ce sont vos adjoints qui font votre travail pendant toute la durée de la simulation.

REMARQUE : une fois que vous avez utilisé l'option Simulation, vous ne pouvez plus remporter de succès dans votre partie. Pour pouvoir en gagner à nouveau, vous devez débiter une nouvelle partie.

OPTIONS > COMMENT JOUEZ-VOUS ?

Cet écran contient des informations sur votre style de jeu et sur la partie en cours.

OPTIONS > RETOUR AU MENU PRINCIPAL

Cette option permet de revenir au menu principal.

OPTIONS > RETOUR À WINDOWS

Cette option vous permet de quitter *LFP Manager 14* et de revenir sous Windows.

SÉLECTION NATIONALE

Si vous désirez devenir sélectionneur national, choisissez un pays au démarrage de la partie ou attendez que des offres vous soient faites pendant la partie. Utilisez le bouton du drapeau de l'équipe, à gauche de la barre de menu, en haut de l'écran, pour passer des clubs aux équipes nationales et vice-versa. Les options proposées au sélectionneur national sont très proches de celles dont bénéficie un entraîneur de club. Voici les seules différences :

ÉQUIPE > CALENDRIER

Vous ne pouvez organiser des matchs amicaux qu'à partir de l'écran du Calendrier de la sélection nationale (les dates possibles sont indiquées avec le drapeau de votre équipe nationale).

ÉQUIPE > ENTRAÎNEMENT

L'entraînement n'est possible que quelques jours avant les matchs et pendant les compétitions.

SÉLECTION > EFFECTIF

Votre mission principale en tant que sélectionneur national est de constituer la meilleure équipe possible pour les matchs à venir. La partie gauche de l'écran vous donne la liste de tous les joueurs disponibles ; ceux qui ont déjà leur place dans l'équipe nationale sont à droite. Cliquez sur un nom dans la liste des joueurs pour l'intégrer à l'équipe et cliquez sur un joueur de l'effectif pour le retirer. Si vous avez besoin d'aide, cliquez sur DEMANDER ASSISTANT.

SÉLECTION > JOUEURS À LA RETRAITE

C'est la liste de tous les joueurs ayant pris leur retraite internationale. Si vous avez de la chance, vous arriverez peut-être à convaincre un joueur de revenir en sélection nationale en cliquant sur son nom.

ÉCRAN DE SÉLECTION DU MODE D'AFFICHAGE DU MATCH

Si vous jouez à domicile et que vous possédez plusieurs stades, sélectionnez celui dans lequel vous désirez jouer la partie à l'aide du menu déroulant, situé en haut à gauche de l'écran.

Ensuite, choisissez comment vous désirez voir le match à venir (voir *Modes de match* plus loin).

Si vous jouez en mode Match 3D, vous pouvez choisir jusqu'à cinq autres matchs à regarder en sélectionnant MATCH 3D dans le menu déroulant à côté des rencontres sur la gauche (cliquez sur l'icône représentant une feuille, derrière les équipes, pour voir les aperçus de match).

Si vous jouez en mode Texte, vous pouvez sélectionner jusqu'à trois équipes supplémentaires (en fonction du nombre d'utilisateurs actifs) à afficher en détail pendant les matchs.

REMARQUE : si plus d'un utilisateur est en train de jouer, cliquez sur les onglets en haut à droite de l'écran pour passer d'un joueur à l'autre.

REMARQUE : si vous choisissez de voir le match en Mode vidéotexte ou en Mode texte, ce choix s'imposera à tous les participants en multijoueur. En revanche, chacun peut sélectionner Résultats immédiats ou Match 3D.

REMARQUE : si la composition d'une des équipes est incomplète, il vous sera impossible de choisir le mode Match 3D.

MODES D'AFFICHAGE DES MATCHS

MATCH 3D

Suivez en direct tout ce qui se passe dans le Mode match 3D.

CAUSERIE D'AVANT-MATCH

Vous avez la possibilité de prononcer un discours d'avant-match. Ce que vous direz aura une influence sur la motivation de votre équipe. Des propos conquérants sont de nature à galvaniser le moral de vos joueurs. Mais c'est à double tranchant : si le match ne prend pas la tournure souhaitée, vos propos si encourageants auront plutôt tendance à faire chuter le moral de votre équipe.

CONSIGNES ENTRAÎNEUR

Cette fonctionnalité vous permet d'influencer le cours du jeu. 12 consignes sont disponibles : passez le curseur au-dessus des icônes pour en lire la description détaillée. Cliquez sur l'icône ou appuyez sur le bon raccourci pour donner une consigne. La plupart des consignes influencent le joueur en possession du ballon, mais il existe certaines consignes tactiques qui influent sur le comportement défensif ou de l'équipe en général. Dans la plupart des cas, les joueurs suivront vos instructions. Mais attention à l'état de l'arbitre : si vous en faites trop, il vous expulsera du match !

OPTIONS

Détails actions

En diminuant ce réglage, vous activez le mode Temps forts, qui décrit les moments clés du match sous forme de texte. Lorsque l'équipe s'est procurée une bonne occasion ou a marqué un but, le jeu repasse en Match 3D.

Vitesse du match

Vous avez le choix entre trois vitesses de jeu différentes. Vous pouvez également activer le calcul instantané du temps restant dans le match, en vitesse accélérée, en cliquant sur CALCUL RAPIDE. Cliquez sur le bouton Tortue pour repasser en vitesse réelle.

Caméra

Vous pouvez voir le match sous plusieurs angles différents selon la caméra sélectionnée. Pour changer de caméra, utilisez les touches du pavé numérique, de **1** à **10**. Pour activer la caméra personnalisée, appuyez sur **7** puis sur la touche du pavé numérique **2/8** pour régler son angle, sur la touche du pavé numérique **4/6** pour la faire tourner et sur la touche plus **+** ou **-** pour zoomer ou dézoomer. La touche du pavé numérique **5** réinitialise la vue en perspective aérienne surplombant le terrain.

Nom joueurs

Affiche le nom des joueurs.

Infos sur les joueurs

Permet de naviguer parmi les différents types d'informations disponibles sur les joueurs.

Ralentis

Active les ralentis après les moments forts du match.

Cinématiques

Active les cinématiques lorsque le match est arrêté.

Vitesse x1 du dernier 1/3

Si vous avez accéléré la vitesse du match, le jeu repasse en vitesse normale lorsque l'une des équipes se trouve dans les 35 mètres adverses.

En direct à la 80e min

Le jeu revient automatiquement en vitesse normale et en direct à partir de la 80e minute.

Afficher en permanence le classement en direct













Le classement du championnat reste affiché en haut à droite de l'écran, avec des mises à jour en direct au fil des buts marqués et encaissés par votre équipe et par vos concurrents directs. Ceci concerne uniquement les matchs de championnat.

RACCOURCIS

CAMÉRA

1	Classique
2	Télévision
3	Action
4	Derrière les cages
5	Ligne de touche
6	Entraîneur
7	Caméra personnalisée (pavé numérique pour contrôler) +/- Zoom 4/6 Angle 2/8 Hauteur 5 Réinitialiser
8	Aérienne fixe
9	Vue aérienne
0	Joueur

CONSIGNES ENTRAÎNEUR (UTILISER CTRL + RACCOURCI POUR LE SECOND UTILISATEUR)

A	 Passer à gauche
Z	 Passer vers l'avant
D	 Passer à droite
E	 Balancer le ballon
T	 Tacler
H	 Dribbler
C	 Dégager
R	 Renverser
W	 À proscrire
Y	 Centrer
S	 Tirer
V	 Appel de balle

AUTRES RACCOURCIS

F1/F2	Ouvrir l'écran des remplacements pour l'équipe à domicile/à l'extérieur
F5	Activer/désactiver les ralentis
F6	Activer/désactiver les cinématiques
F7	Afficher le nom des joueurs
F8	Parcourir les infos du joueur
F9	Changer la vitesse du match
F11	Activer les ralentis

REPLACEMENTS ET TACTIQUES

Les écrans Tactiques et Compositions sont similaires à ceux mentionnés précédemment dans le manuel, à quelques éléments près. Si vous avez programmé un remplacement, il ne sera effectué que lors d'un arrêt de jeu.

RALENTIS

Appuyez sur la touche **F11** en cours de match (en Mode temps forts, réglez sur **MATCH COMPLET** au préalable) pour passer en Mode ralenti. Pour sauvegarder un temps fort, désignez le début et la fin de l'action (utilisez la barre de défilement pour avancer dans le match) en cliquant sur les icônes Définir début et Définir fin. Cliquez ensuite sur l'icône Sauvegarder temps fort pour sauvegarder la séquence sélectionnée. Vous pouvez revoir les temps forts sauvegardés sur le bureau du joueur. Appuyez sur **Échap** pour revenir au match.

INTERFACE

Une nouvelle interface simplifiée permet de récupérer, en quelques secondes, toutes les données relatives à un match et d'émettre des consignes tactiques précises à votre équipe. Il suffit de survoler l'icône située en bas à gauche de l'écran pour que tous les menus s'ouvrent automatiquement.

MODE TEXTE

Suivez chaque match via un téléspecteur qui décrit toutes les actions et façonne l'ambiance tout au long de la saison. Cet outil vous informe entre autres de votre réputation actuelle, d'événements particuliers, etc.

Si vous avez choisi de suivre plusieurs matchs, cliquez sur l'onglet **MATCH SIMPLE** pour regarder un match à la fois et cliquez sur les flèches pour passer d'un match à un autre. Sélectionnez l'onglet **CONFÉRENCE** pour avoir un aperçu de tous les matchs du jour.

Visionnez tous les événements des matchs à mesure qu'ils se produisent dans la fenêtre à gauche de l'écran et naviguez parmi les différentes options Match, Temps forts, Buts, Remplacements et Cartons en cliquant sur l'onglet correspondant.

Pour procéder à des remplacements sans quitter l'écran, sélectionnez **ÉQUIPE** et faites glisser le remplaçant désiré dans l'équipe. Pour modifier votre tactique, cliquez sur **TACTIQUES**. Pour des données encore plus détaillées, cliquez sur **PÔLE STATISTIQUES**. Cliquez sur **OPTIONS** pour adapter l'affichage du jeu à vos besoins.

Utilisez les flèches pour parcourir les widgets en haut à droite de l'écran. Les widgets sont très utiles pour obtenir toutes sortes d'informations, du nombre de spectateurs à des informations concernant l'arbitre.

CONSIGNES ENTRAÎNEUR

Utilisez les icônes entre les deux fenêtres pour donner des consignes d'entraîneur. Contrairement au mode Match 3D, elles n'influencent pas directement le match mais modifient la manière de jouer de votre équipe. Vérifiez le statut de l'arbitre dans le widget arbitre pour vous assurer que vous n'avez pas été banni du banc de touche. L'option Prendre le match en main n'est disponible que si vous menez d'au moins deux buts, que le niveau général de votre équipe est d'au moins 5 % plus élevé que celui de votre adversaire et que l'équipe est dans un état moyen ou positif. Une consigne influence le match jusqu'à ce qu'elle soit désactivée, ou jusqu'à ce qu'une autre soit donnée.

MODE VIDÉOTEXTE

Utilisez les barres de défilement en bas à droite de l'écran pour définir la vitesse du match et décider du temps de pause après un but. Pour pouvoir faire des changements en cours de match, cliquez sur l'option Arrêt à la mi-temps.

Si vous jouez en multijoueur et que chaque joueur participe à une compétition différente, cliquez sur l'onglet de la compétition à laquelle vous participez en haut à gauche. Cliquez sur votre équipe pour ouvrir l'écran des remplacements.

RÉSULTATS IMMÉDIATS

C'est la façon la plus rapide de simuler une journée. Cochez les options correspondantes pour opérer des changements tactiques à la mi-temps, arrêter le match suite à un remplacement forcé ou activer les remplacements automatiques.

MI-TEMPS

Cliquez sur l'onglet Causeries de la mi-temps pendant la pause et choisissez l'une des quatre phrases disponibles. Si certaines conditions sont réunies, et une seule fois par saison, vous pourrez livrer un discours passionné à vos joueurs. Choisissez DISCOURS INDIVIDUELS pour encourager, motiver ou critiquer vos joueurs. Pensez à envoyer vos joueurs fatigués sur la table de massage.

DÉVELOPPEMENT GÉNÉRAL

Le joueur se développe de façon plus réaliste que dans les versions précédentes de *LFP Manager*. Les joueurs dotés d'un bon potentiel reçoivent un bonus pendant les entraînements et apprennent davantage en match. Dans le même temps, les joueurs qui ont déjà atteint leur maximum éprouvent des difficultés à s'améliorer. Ainsi, si vous voulez renforcer votre équipe sans plomber votre budget en recrutant de grandes stars, sachez dénicher les joueurs prometteurs.

Voici quelques conseils qui vous seront utiles pour vos recherches :

- ▶ Le talent d'un joueur est de la plus haute importance. Les joueurs très talentueux feront sans doute preuve d'un excellent développement et même les joueurs de talent moyen ont une chance de progresser.
- ▶ Cherchez les joueurs dans les petits clubs qui montrent des signes de bon développement malgré des circonstances inadéquates. Jouer dans un grand club est peut-être le coup de pouce qu'il leur faut pour briller !
- ▶ Les longues blessures ont un impact sur le développement des joueurs, notamment chez les plus jeunes. Un joueur de moins de 20 ans qui a déjà subi plusieurs longues périodes de convalescence aura peu de chances de progresser, même s'il a du talent.
- ▶ Attention au transfert des joueurs de moins de 18 ans. Il est probable qu'ils souffrent du changement d'environnement (surtout les joueurs issus d'un centre de formation). Vous pouvez en réduire les effets en construisant un internat dans votre club.
- ▶ Les performances sur le terrain et la qualité de l'adversaire pèsent énormément sur le développement d'un joueur. Un bon joueur évoluant dans l'équipe réserve ou avec les juniors pourra souffrir d'une opposition trop faible. Leur donner du temps de jeu en équipe première est de nature à favoriser leur développement.

APTITUDES DES JOUEURS

Le tableau ci-dessous répertorie les aptitudes les plus importantes des joueurs de champ. Leur importance varie en fonction du style du joueur.

POSTE

APTITUDES ESSENTIELLES

Défenseur central	Tacles debout, tacles glissés, marquage, puissance, détente, placement défensif
Arrière gauche/droit	Centres, accélération, vitesse de course, tacles debout, tacles glissés, endurance, placement défensif
Milieu défensif	Endurance, placement défensif, tacles debout, tacles glissés, passes longues, passes courtes, agressivité, puissance
Milieu axial	Vision du jeu, contrôle du ballon, passes longues, passes courtes
Milieu offensif	Contrôle du ballon, passes courtes, placement offensif, dribbles
Milieu gauche/droit	Centres, accélération, vitesse de course, endurance, dribbles, agilité
Ailier gauche/droit	Dribbles, accélération, agilité, vitesse de course, contrôle du ballon
Avant-centre	Finition, puissance du tir, contrôle du ballon, dribbles, passes courtes, accélération, vitesse de course, placement offensif
Buteur	Finition, placement offensif, puissance du tir, précision de la tête