Games for Windows®

Mac

Universal

FOOTBALL MANAGER™ 2009

SPORTS INTERACTIVE
www.sigames.com

LIGA SAGRES

SEGA®

⚠ Aviso Importante de Saúde Relativamente à Utilização de Videojogos

Ataques de Epilepsia Fotossensível

Um número muito reduzido de pessoas pode ter um ataque epiléptico ao serem expostas a determinadas imagens visuais, incluindo luzes ou padrões intermitentes que poderão aparecer em videojogos. Mesmo pessoas sem quaisquer antecedentes de tais ataques ou de epilepsia poderão sofrer de sintomas não diagnosticados que podem provocar estes "ataques de epilepsia fotossensível" ao verem videojogos.

Estes ataques poderão ter diversos sintomas, incluindo tonturas, alterações da visão, espasmos nos olhos ou na cara, espasmos ou tremor nos braços ou nas pernas, desorientação, confusão ou perda de consciência passageira. Os ataques podem também provocar a perda de consciência ou convulsões que podem resultar em ferimentos devido a quedas ou no embate em objectos próximos.

Pare de jogar imediatamente e consulte um médico se observar algum destes sintomas. Os encarregados de educação devem observar os seus filhos ou consultá-los relativamente aos sintomas acima descritos — as crianças e adolescentes têm maior probabilidade do que os adultos de sofrerem desses ataques. O risco de ataques de epilepsia fotossensível pode ser reduzido ao ter em atenção as seguintes recomendações: Sente-se a uma distância maior do ecrã; utilize um ecrã mais pequeno; jogue numa sala bem iluminada; não jogue quando se sentir sonolento ou fatigado.

Se tiver um historial, ou se houver um historial na sua família, de ataques ou epilepsia, consulte um médico antes de jogar.

O que é o sistema PEGI?

O sistema de classificação etária PEGI protege os menores de jogos não adequados para a sua idade específica. Note que NÃO se trata de um guia para as dificuldades dos jogos. O PEGI é composto por duas partes e permite que os encarregados de educação e pessoas que adquiram jogos para crianças possam tomar uma decisão informada apropriada para a idade do jogador a quem se destina o jogo. A primeira parte consiste na classificação etária:-

A segunda parte consiste em ícones (símbolos) que indicam o tipo de conteúdos presentes no jogo. Consoante o jogo, poderão existir vários desses ícones. A classificação etária do jogo reflecte a intensidade destes conteúdos. São estes os ícones:-

VIOLÊNCIA | LINGUAGEM IMPRÓPRIA | MEDO | CONTEÚDO SEXUAL | DROGAS | DISCRIMINAÇÃO | JOGO

Para mais informações, visite http://www.pegi.info e pegionline.eu

FOOTBALL MANAGER™ 2009

ÍNDICE

1.0	**INTRODUÇÃO**	**3**
1.1.	Bem-vindo ao Football Manager™ 2009	3
1.1.1.	O que há de novo no Football Manager™ 2009?	3
1.2.	Instalação	4
1.2.1.	Requisitos de Sistema	4
1.2.2.	Instalação do Football Manager™ 2009	4
1.2.3.	Restrições de Acesso (Family Settings)	4
2.0	**INÍCIO**	**4**
2.1.	Iniciar o Jogo	4
2.1.1.	O Menu Principal	4
2.1.2.	O Ecrã de Preferências de Jogo	5
2.2.	Criar um Novo Jogo	8
2.2.1.	O Ecrã de Selecção das Ligas	8
2.2.2.	Assistentes	10
2.3.	Adicionar um Novo Utilizador	10
2.4.	A Interface do Utilizador	11
2.4.1.	Métodos de Controlo	11
2.4.2.	Glossário da Interface do Utilizador	11
2.4.3.	Conselheiro	14
3.0	**O MENU DE OPÇÕES**	**14**
3.1.	Estado do Jogo	14
3.2.	Nível de Pormenor	14
3.3.	Galeria da Fama	14
3.4.	Créditos do Jogo e da Pesquisa	14
3.5.	Informação da Comunidade	14
3.6.	Preferências	14
3.7.	Actualizar os Comentários dos Meios de Comunicação Social	15
3.8.	Repor Conselheiros	15
3.9.	Chat de Treinador	15
3.10.	Imprimir Ecrã	15
3.11.	Tutorial	15
3.12.	Ajuda Online	15
3.13.	Novo Utilizador...	15
3.14.	Guardar Jogo (Como)	15
3.15.	Carregar Jogo	15
3.16.	Novo Jogo	15
3.17.	Menu Principal	15
3.18.	Sair do Jogo	15
4.0	**O MENU DO TREINADOR**	**16**
4.1.	Vista geral do treinador	16
4.2.	Bloco de Notas	16
4.3.	Calendário	16
4.4.	Caixa de Entrada	16
4.4.1.	Objectos que requerem uma acção	16
4.4.2.	Filtros	17
4.5.	A Tua Equipa	17
4.5.1.	Jogadores	17
4.5.2.	Tácticas	18
4.5.3.	Jogos	18
4.5.4.	Reservas e Camadas Jovens	19
4.5.5.	Treino	19
4.5.6.	Finanças	19
4.5.7.	Equipa Técnica	19
4.5.8.	Informação	19
4.5.9.	Afiliados	19
4.5.10.	Histórico	20
4.5.11.	Notas	20
4.5.12.	Tu, o Treinador	20
4.5.13.	Conferências de Imprensa	20
4.6.	Ecrã da Liga/Competição	21
4.6.1.	Tabela da Liga	21
4.6.2.	Notícias da Competição	21
4.6.3.	Jogos e Resultados	21
4.6.4.	Rumores de Transferências	21
4.6.5.	Programa	21
4.6.6.	Transferências	21
4.6.7.	Estatísticas	22
4.6.8.	Prémios	22
4.6.9.	Árbitros e Lesões	22
4.6.10.	Regras	22
4.6.11.	Histórico	22
4.7.	Encontrar Jogadores	22
4.7.1.	Olheiros	22
4.7.2.	Pesquisa de Jogadores	22
4.7.3.	Lista Preferencial	23
4.7.4.	Jogadores Recentemente Vistos	23
4.8.	Confiança da Direcção e dos Adeptos	23
4.9.	Página Inicial	24
4.10.	Opções do Treinador	24
4.10.1.	Definições da Equipa	24
4.10.2.	Ir de Férias	24
4.10.3.	Demitir-se/Retirar-se	24

5.0	**O MENU MUNDIAL**	**25**
5.1.	Competições	25
5.2.	Directório das Nações/Clubes	25
5.3.	Transferências	25
5.4.	Finanças	25
5.5.	Prémios	25
6.0	**TÁCTICAS**	**26**
6.1.	O Ecrã de Tácticas	26
6.1.1.	Formações	26
6.1.2.	Instruções à Equipa	27
6.1.3.	Instruções ao Jogador	29
6.1.4.	Definições da Equipa	30
6.1.5.	Opções de Importar/Exportar/Diversas	31
7.0	**A EQUIPA TÉCNICA**	**32**
7.1.1.	Atributos de Não Jogador	32
7.1.2.	Relatórios do Treinador	33
7.2.	Treinador Adjunto	34
7.3.	Treino	34
7.3.1.	O Ecrã de Treino	34
8.0	**OLHEIROS**	**36**
8.1.	Conhecimento	36
8.2.	Missões	36
8.3.	Relatórios e Feedback	36
9.0	**JOGADORES**	**37**
9.1.	Modelo de Atributos de Jogador	37
9.1.1.	Físicos	37
9.1.2.	Mentais	38
9.1.3.	Técnicos	39
9.1.4.	Guarda-redes	40
9.2.	Perfil do Jogador	41
9.3.	Ecrã Pessoal	41
9.4.	Ecrã de Transferência	42
9.5.	Posições	42
9.6.	Estatísticas	42
9.7.	Treino	42
9.8.	Histórico	42
9.9.	Notas	43
9.10.	Interacção de Jogador	43
9.10.1.	Mover Jogadores Entre Equipas	43
9.10.2.	Solicitar Relatório Físico	43
9.10.3.	Alteração do Programa de Treino	43
9.10.4.	Definir o Estado da Transferência	43
9.10.5.	Ofertas a Clubes	43
9.10.6.	Mover para o Clube Afiliado	43
9.10.7.	Oferecer Novo Contrato	44
9.10.8.	Libertar	44
9.10.9.	Interacção Directa com o Jogador	44
9.10.10.	Movimentos Preferenciais	44
9.10.11.	Disciplinar Jogador	44
9.10.12.	Comparações	44
9.10.13.	Diversos	45
10.0	**TRANSFERÊNCIAS**	**45**
10.1.	Comprar Jogadores	45
10.2.	Vender Jogadores	46
10.3.	Jogadores Livres	46
10.4.	Oferecer Contratos	46
10.5.	Listas Preferenciais	47
10.6.	Centro de Transferências	47
10.6.1.	Cláusulas	47
10.7.	Negociação e Recrutamento	47
10.7.1.	Regra do Jogador Designado	48
11.0	**FINANÇAS**	**48**
11.1.	O Ecrã das Finanças	48
11.1.1.	Finanças	48
11.1.2.	Transferências	48
11.1.3.	Gestão dos Orçamentos de Salários e Transferências	48
12.0	**A PARTIDA**	**49**
12.1.	Preparar-se para a Partida	49
12.2.	Composição Antes da Partida	49
12.3.	O Ecrã da Partida	49
12.3.1	Visão Total do Campo	49
12.3.2	Visão Parcial do Campo	50
12.3.3	Feedback do Treinador Adjunto	50
13.0	**OBJECTOS VÁRIOS**	**51**
13.1.	Marcações	51
13.2.	Editor de Dados	51
13.3.	Actualizações do Jogo	51
14.0	**JOGO MULTI-TREINADOR, EM REDE E NA INTERNET**	**51**
14.1.	Jogo com Múltiplos Utilizadores (hot-seat)	51
14.2.	Jogo em Rede	51
15.0	**RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS**	**52**
15.1.1.	Informação Importante sobre Programas Anti-Vírus e os Ficheiros do Football Manager™	52
16.0	**CRÉDITOS**	**54**
16.1.1.	Sports Interactive	54
16.1.2.	Programação Adicional	54
16.1.3.	Garantia de Qualidade – Sports Interactive	54
16.1.4.	Pesquisa e Tradução da Sports Interactive	54
Créditos – SOE		55
Apoio ao Cliente		56
Garantia		56
Avisos Legais		57

INTRODUÇÃO

1.1. Bem-vindo ao Football Manager™ 2009

O Football Manager™ 2009 é a mais recente versão da série de treinadores de futebol da Sports Interactive. Mais uma vez, esforçámo-nos por continuar a produzir a mais perfeita simulação de futebol e temos muito prazer em que faças parte desse esforço. Vê a secção "O que há de novo", mais abaixo, para obteres detalhes sobre muitas novas funcionalidades.

Se já jogaste qualquer um dos nossos títulos anteriores, então talvez já te consideres um especialista – mas há informação neste manual para todos os níveis de utilizadores. Se a série é nova para ti, este manual, para além do tutorial no interior do jogo e dos sistemas de aconselhamento, destina-se a familiarizar-te com todos os aspectos do Football Manager™ 2009.

Se tiveres alguma pergunta que não seja tratada em nenhum destes meios, ou mesmo se tiveres algo mais que queiras partilhar com a equipa, podes encontrar-nos em www.sigames.com ou juntar-te à nossa crescente comunidade online em http://community.sigames.com

1.1.1. O que há de novo no Football Manager™ 2009?

O Football Manager™ 2009 tem mais um fantástico conjunto de novas funcionalidades para a época que se avizinha. As que se seguem são apenas algumas das adições que fizemos ao jogo:

Motor de Jogo – O famoso motor de jogo do Football Manager™ é agora em 3d, usando animações *mo-cap* dos jogos Virtua Striker, com várias câmaras. A SI disse que não iria mudar para 3d até ter a certeza de que fosse tecnicamente possível. E agora é.

Feedback do Adjunto – Opinião do adjunto antes e depois do jogo, que te diz como a equipa está e o que poderia estar a fazer melhor. Se não te consegues aperceber do que está mal nas tuas tácticas, porquê os teus adversários estão a massacrar-te ou porquê a tua nova contratação está a jogar abaixo do seu nível, um bom adjunto é imprescindível.

Melhoramentos na Confiança da Direcção – Muitas alterações foram feitas neste campo baseadas no feedback dos fóruns e testers e um novo ecrã com duas novas secções: Harmonia da equipa (moral do jogador/ entrosamento, contentamento e moral do clube) e envergadura do clube (compara as alterações desde que tu chegaste ao clube em áreas como reputação, troféus ganhos, nível da liga).

Equipa técnica feminina – Toda a equipa técnica feminina tem agora o jogo adaptado para o sexo feminino.

Treinadores do sexo feminino – Agora podes iniciar o jogo como uma treinadora.

Melhoramento na Imprensa – Novas e melhoradas notícias foram adicionadas no Football Manager™ 2009 para gerar ainda mais feedback para o treinador sobre o que se está a passar com a equipa, e o mundo futebolístico em geral.

Treinos de Adaptação – Baseado no feedback gerado por fóruns e testers, no Football Manager™ 2009 é agora mais fácil treinar jogadores noutras posições, particularmente quando recorres sempre ao mesmo jogador para preencher essa posição.

Treino de Movimentação/Acção Preferida – Agora podes treinar as movimentações ou acções preferidas dos teus jogadores em cada posição (via interacção com jogador) ou treiná-lo para perder certos maus hábitos.

Conferência de Imprensa – Comparece numa conferência antes e depois do jogo com a imprensa local e jornalistas nacionais. Também noutras ocasiões como quando aceitas um novo trabalho.

Nova Barra de Tempo de Jogo – A possibilidade de rever qualquer parte do jogo durante o próprio jogo usando a barra de tempo que mostra todos os incidentes de relevo no jogo.

Sistema de Transferências Refeito – Baseado no feedback gerado em fóruns e testers, o código que controla o sistema de transferências, as equipas e treinadores que estão interessados nos jogadores, foi completamente refeito para se tornar mais eficiente e realista.

Dia de Testes – Dias em que podes assistir e avaliar jogadores que foram libertados pelo teu clube para jogar. O jogo é organizado pela associação de jogadores com o objectivo de impressionar clubes e conseguir contratos.

Transmissão Televisiva – Uma nova maneira de assistir ao jogo, quer escolhas em 2d ou 3d - ecrã completo, com widgets flutuantes para escolher entre: estatísticas, feedback ou actualizações em directo para ver durante o jogo.

Rumores de Transferências – No ecrã da competição é agora possível aceder ao ecrã de rumores. Este ecrã lista uma selecção de rumores de transferências especuladas pela imprensa para clubes nessa liga – e tal como na vida real nem todas são verdade.

Actualização das Competições e Dados – Todas as competições foram actualizadas com as últimas regras, bem como todos os jogadores e dados de equipa com cerca de 350.000 jogadores e técnicos de todo o mundo na base de dados da Sports Interactive.

Melhoramento das Finanças – O modelo financeiro foi melhorado nas diferentes ligas, incluindo coisas como o modelo de salários, orçamentos, preço de bilhetes, salários das camadas jovens, patrocínios, bilhetes de época, etc

Alteração da Interface – Foi feita uma alteração subtil à interface do jogo baseado em testes para tornar o jogo mais fácil de usar, alguns assistentes foram melhorados, as colunas em algumas tabelas do jogo são agora flexíveis e widescreen é agora suportado.

1.2. Instalação

1.2.1. Requisitos do Sistema

Os Requisitos de Sistema necessários para executar o Football Manager™ 2009 são os seguintes:

Requisitos para PC

Sistema Operativo:
Windows XP/Vista

Processador:
XP: ou superior
Vista: 2.0GHz ou superior
*Processadores Compatíveis:
Intel Pentium 4, Intel Core, AMD Athlon

Memória:
XP: 512MB RAM
Vista: 1GB RAM
Espaço no Disco:
2GB

Drive de DVD:
4x

Placa Gráfica:
128MB**

**Placas Compatíveis – Nvidia FX 5900 Ultra ou superior; ATI Radeon 9800 ou superior; Intel 82915G/82910GL ou superior. As placas mais antigas podem só apresentar o Modo de Leitor de Partidas 2D e não são compatíveis. As versões para portáteis destas placas podem funcionar mas não são compatíveis.

Placa de Som:
Compatível com o DirectX 9.0c

Directx:
Versão 9.0c (incluído)

Rede LAN:
Compatível com TCP/IP

Periféricos de Entrada:
Teclado, Rato

Requisitos para Mac

Espec. Mínimas PowerPC:
OS X 10.5.3, Nvidia Geforce 6600 / ATI 9600 Radeon

Espec. Mínimas Intel:
OS X 10.4.11, Intel GMA 950* / NVidia Geforce 6600 / ATI 9600 Radeon

Espec. Recomendadas:
Processador Intel Core Duo, OS X 10.5.3, NVidia Geforce 7300 / ATI X1600 Radeon

* só funciona com o Modo de Leitor de Partidas 2D. As versões anteriores podem funcionar mas não são compatíveis.

1.2.2. Instalar o Football Manager™ 2009

Introduz o Football Manager™ 2009 na tua drive de DVD e aguarda que se inicie o programa de arranque automático. A partir daqui, segue os simples passos do ecrã para instalares o jogo.

1.2.3. Restrições de Acesso (Family Settings)

As Restrições de Acesso (Family Settings) no Games for Windows – LIVE complementam a funcionalidade de restrições de acesso do Windows Vista®. Faça a gestão do acesso e da experiência do seu filho com ferramentas fáceis e flexíveis. Para mais informações, visite **www.gamesforwindows.com/live/familysettings**.

2.0 INÍCIO

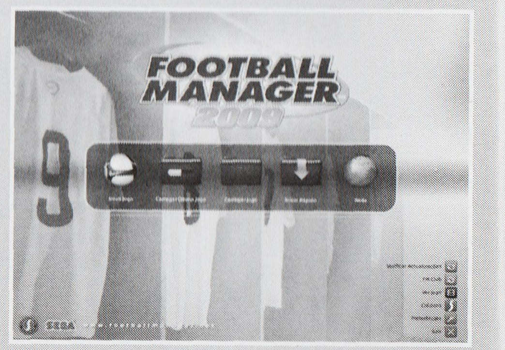
2.1. Iniciar o Jogo

Para iniciares o Football Manager™ 2009, faz um duplo clique no ícone de atalho no teu ambiente de trabalho.

2.1.1. O Menu Principal

Depois de o jogo arrancar, irá aparecer-te o Menu Principal.

A tabela abaixo descreve o que faz cada uma das várias opções disponíveis neste ecrã.



Acção	Descrição
Novo Jogo	É o princípio do processo de iniciar um novo jogo do Football Manager™ 2009.
Carregar o Último Jogo	Carrega o jogo guardado mais recentemente jogado.
Carregar Jogo	Selecciona qual o jogo guardado que gostarias de carregar, a partir da lista que te aparecerá.
Carregamento Rápido	A Sports Interactive pode fornecer "Inícios Rápidos" que são, essencialmente, jogos guardados com uma só nação e com uma base de dados limitada. Se carregares um destes entrarás no Football Manager™ 2009 e começarás a jogar com um esforço mínimo.
Rede	Começa a instalar o jogo em Rede.
Procurar Actualizações	A Sports Interactive lançará actualizações para o Football Manager™ 2009. Para teres a certeza que estás a utilizar a versão confiadamente mais recente, se clicares neste botão será feita uma verificação. Se estás actualizado, serás informado. Se não, serás direccionado para o site oficial sigames.com onde poderás fazer a actualização do teu jogo.

Ver partida	Carrega um ficheiro .pkm (Partida Pronta) guardado a partir de um jogo do Football Manager™ 2009 para o Leitor de Partidas e vê o jogo tal como aconteceu.
Créditos	As pessoas responsáveis pela criação do Football Manager™ 2009.
Preferências	Configura as tuas Preferências de jogo. Por favor, consulta a secção 2.1.2 para mais pormenores sobre cada uma das opções.
Sair	Sair do Football Manager™ 2009 e regressar ao ambiente de trabalho.

2.1.2. O Ecrã de Preferências de Jogo

As seguintes opções podem ser todas encontradas no ecrã de Preferências e permitem-te configurar o modo como o Football Manager™ 2009 actua e se comporta. Uma visto ao lado de uma opção indica que esta tem uma Caixa de Marcação e dois tipos de comportamentos possíveis.

GERAL	
Idioma	Selecciona o idioma em que queres jogar.
Moeda	Selecciona a moeda em que queres que te apareçam todos os valores monetários. Todas as moedas mais importantes estão representadas no jogo com taxas de câmbio adequadas, efectuadas aquando do lançamento do jogo.
Formato da Data	Selecciona o formato em que queres que as datas te apareçam. Existem três opções; o padrão europeu dd/mm/aaaa, aaaa/mm/dd ou o padrão norte-americano mm/dd/aaaa.
Salários	Apresenta os salários do jogo num formato semanal, mensal ou anual.
Temperatura	Apresenta os valores da temperatura no dia do jogo em graus Celsius (°C), Fahrenheit (°F), ou Kelvin (K).
Altura	Apresenta as medições de altitude em centímetros (cm), metros (m) ou pés (ft)
Peso	Apresentas os valores dos pesos em quilogramas (kg), libras (lbs) ou stones (st).
Curta Distância	Apresenta as medições de curta distância no monitor 2D da partida em metros (m) ou jardas (yd).
Formato das Probabilidades	Apresenta as probabilidades antes do jogo sob a forma de fracção (5/1) ou decimal (4,00).
Processamento dos Jogos	Dependendo da capacidade do teu processador, poderás querer que o Football Manager™ 2009 processe as partidas de outros locais no teu mundo futebolístico, de diferentes maneiras. Um PC com mais capacidades poderá ter uma opção de resposta melhor na forma como estas partidas são processadas, ao mesmo tempo que o utilizador faz qualquer outra coisa que deseje fazer. Um PC menos potente poderá, contudo, precisar que esses jogos sejam processados mais tarde, o que por seu lado representa uma resposta menos eficaz e não pode, por vezes, ser interrompido. Verifica as opções disponíveis e vê a que melhor te convém.
Continuação por Tempo Excedido	Esta opção é mais especificamente usada no jogo em rede e na Internet onde o anfitrião poderá desejar que o jogo prossiga a uma velocidade regular. A opção de Continuação por Tempo Excedido permite ao utilizador/anfitrião estabelecer uma contagem decrescente que, quando expira, força o jogo a continuar seja o que for que o utilizador esteja a fazer.
Apresentação do Registo de Notícias	Configura quanto tempo deverá aparecer cada notícia na barra de aviso, entre 1 e 10 segundos.
Intervalo de Gravação Automática	Se tu és um bocado esquecido e até talvez um pouco baralhado no que toca a segurança, podes dizer ao Football Manager™ 2009 para guardar automaticamente o teu jogo a um intervalo determinado, que pode ir de gravações diárias a gravações uma vez de cinco em cinco anos (para aqueles jogadores dedicados…). Se esta opção não for para ti, selecciona simplesmente Desactivado.
Modo de Gravação Automática	Se, no entanto, for para ti, esta opção permite-te escolher se o jogo se irá guardar automaticamente num único ficheiro (sobrepondo-se assim sempre ao ficheiro existente) ou se se irá guardar num ficheiro de gravação incrementado ou rolante.

Pasta de Dados de Utilizador	Podes dizer ao jogo para utilizar a pasta de dados de utilizador na directoria identificada nesta opção, para armazenar ficheiros temporários enquanto o jogo está a correr, em vez do local normal "escondido" (que é acessível mas não imediatamente evidente).
Usar o Assistente para Iniciar Novo Jogo/ Adicionar Novo Treinador	Estas são duas caixas de marcação que, se estiverem assinaladas, apresentarão ao utilizador um assistente que o guiará através destes dois módulos de jogo. Desmarca-as e eles não aparecerão.
Pedir para Adicionar Outro Treinador	Isto faz exactamente o que o nome sugere – marca esta caixa e, quando o utilizador adicionar um novo treinador ao jogo guardado, ser-lhe-á perguntado se quer adicionar outro.
Pedir para Guardar Jogos Novos	Esta opção, se estiver activada, pergunta ao jogador se pretende guardar um novo jogo depois de adicionares um treinador. Se ficar desactivada, terás de guardar manualmente.
O Dia do Jogo	Se queres avançar para uma partida usando a experiência do dia de jogo, passo a passo (tal como é descrita neste manual), deixa esta opção activada. Se queres apenas ser levado ao jogo quando primes "Ir para o Jogo", desmarca a opção.
Comprimir Jogos Guardados	Comprimir os teus jogos guardados significa que quando o Football Manager™ 2009 os está a guardar, irá comprimir todos os ficheiros da gravação de forma a manter o seu tamanho no mínimo possível. Marca esta caixa se pretendes que o jogo faça isto.
Multi-tarefa	Esta opção apenas estará disponível se o teu PC possuir capacidades de multi-tarefa. A multi-tarefa faz com que um único processador se comporte como dois processadores lógicos. Quando activada, esta opção permite que o processador execute múltiplas tarefas simultaneamente, o que irá produzir uma melhoria significativa do desempenho.
Mover Partidas para a Televisão	Esta é outra opção que é principalmente usada no jogo em rede. Se pretendes que todos os participantes joguem os seus jogos no mesmo dia marcado, activa esta opção.
Activar Hiperligações dos Meios de Comunicação Social	Se esta opção estiver activada, os URLs que aparecem nas notícias, como o www.sigames.com, estarão acessíveis com um clique e, assumindo que o utilizador esteja ligado à Internet, a página carregará no seu programa de navegação. Se o utilizador não estiver ligado à Internet, a página não abrirá.
Activar o Conselheiro	Se activada, o Conselheiro de jogo estará presente e oferecerá ao utilizador conselhos no nível inicial.

APRESENTAÇÃO E SOM	
Skin	Selecciona a skin que queres usar para jogar o Football Manager™ 09. A skin do FM 2009 é a skin do jogo por defeito, mas podes fazer também o download de skins criadas por membros da comunidade e outras pessoas.
Ecrã Completo	Marca esta caixa para jogares o jogo no modo de Ecrã Completo. Apenas podes jogar no modo em janela se a resolução do teu ambiente de trabalho for superior a 1024*768
Usa a Cache da Skin	Por defeito o jogo coloca na cache todos os dados da skin num único ficheiro. Ao fazer isto permite que o jogo carregue os dados gráficos muito mais rapidamente. Contudo, isto impede o jogo de procurar novos dados gráficos e carregará, em vez disso, simplesmente os dados que tem em cache. Portanto, se desejares ver quaisquer alterações gráficas ou novidades que tenhas feito para o Football Manager™ 2009, desmarca esta caixa.
Voltar a Carregar Sempre a Skin na Altura da Confirmação	Se esta caixa estiver marcada, quando o utilizador clica em "Confirmar" no ecrã de preferências, a skin será carregada de novo. Isto é útil para garantir que os novos gráficos são incorporados na skin, para além de ser uma opção para utilizadores que criam skins as guardarem, tendo de sair do jogo e voltar a carregá-la para ver as suas alterações.

Mostrar Imagens da Equipa Técnica	Neste menu pendente, podes configurar o nível das imagens da equipa técnica que são mostradas no teu jogo.
Mostrar os Atributos Gráficos no Perfil	Se estiver marcada, os valores numéricos normais que representam os atributos do jogador, serão substituídos por um gráfico sob a forma de uma barra cheia até diferentes níveis, representando a classificação do seu atributo.
Mostrar as Insígnias/ Logótipos	Se estiver marcada, apresentarão todas as insígnias e logótipos encontrados nas directorias relevantes.
Mostrar Imagens de Fundo	Se estiver marcada, quaisquer imagens que o utilizador tenha criado ou das quais tenha feito o download, se as atribuiu correctamente, serão apresentadas no jogo.
Mostrar ID Exclusivo	Se estiver marcada, apresentará todos os ID Exclusivos para todos os elementos no jogo. Por exemplo, num Perfil de Jogador irá justapor-se à apresentação da equipa/ nação/posição, por baixo do seu nome, se esta opção estiver marcada.
Organizar Marcadores	Se estiver assinalada, organizará os teus marcadores.
Formato das Imagens de Ecrã.	O Football Manager™ 2009 permite ao utilizador tirar fotografias da acção de jogo (usando as teclas de atalho Alt+F9 por defeito, apesar de estas poderem ser mudadas), ficando com elas automaticamente guardadas em Os meus documentos\Sports Interactive\Football Manager™ 2009\screenshots. Selecciona onde queres guardar as tuas imagens de ecrã no formato PNG ou BMP.
Pastas Recentes em Diálogos de Ficheiros	Isto permite-te decidir quantas pastas recentes queres ter armazenadas. As pastas recentes são utilizadas em qualquer diálogo de ficheiro (abrir ou guardar) no jogo e permitem-te trocar rapidamente entre as pastas recentes que visitaste.
Cache de Som	Se desejas ter som quando jogas o Football Manager™ 2009, este precisará de ser definido como "Inteligente" ou "Todos". O modo "Inteligente" irá guardar o som em cache e executá-lo tão bem quanto for possível no teu PC, enquanto que "Todos" carrega simplesmente todos os sons possíveis. Os sons estarão sempre disponíveis durante uma partida.
Reproduzir Sons	Liga e desliga aqui o som, marcando e desmarcando esta caixa.
Volume do Som	Configura os sons durante o jogo numa escala com incrementos de 25, até 100 (o valor máximo).

REDE	
Nome do servidor	Introduz o nome do teu servidor para que seja identificável para qualquer pessoa que pretendas que se ligue ao teu jogo.
Executar como Servidor	Marca esta caixa para activares o teu computador para actuar como um servidor de um jogo em rede.
Palavra-passe	Define uma palavra-passe para o teu jogo, se desejas que este seja privado.
Continuação Forçada Activada	Marca esta opção para activares o comando de Continuação Forçada. Isto está explicado em mais pormenor nas Preferências "Gerais" imediatamente antes desta secção
Opções de Continuação Forçada	Se a activares, poderás configurar aqui exactamente quando o jogo deverá aplicar a Continuação Forçada.

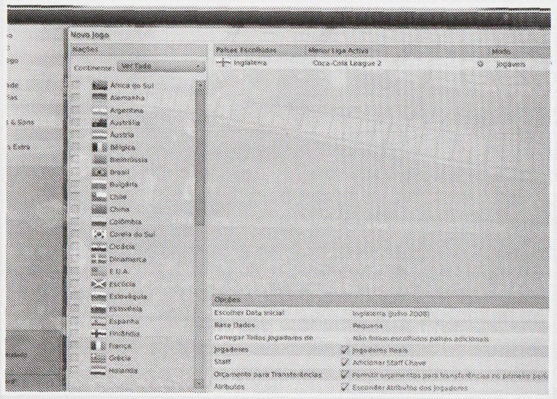
FICHEIROS EXTRA

Este ecrã é onde poderás activar/desactivar ficheiros de dados adicionais, como os tipos de notícias repetidas existentes e os ficheiros de tomada de poder pela direcção. Se tu criares ou fizeres o download de tais ficheiros de dados, eles poderão precisar de ser activados através da marcação desta caixa.

ATALHOS

O Football Manager™ 2009 suporta uma vasta variedade de atalhos de teclado. O ecrã de Atalhos é onde podes configurar exactamente quais os ecrãs onde queres ter um atalho e as teclas que desejas ligar a ele.

2.2. Criar um novo jogo



Depois de teres clicado no ícone "Novo jogo", a base de dados inicial carregará. Geralmente, isto levará apenas poucos segundos na maioria dos computadores. Logo que tenha carregado, irá surgir-te o ecrã de Selecção das Ligas.

Podes agora seleccionar as ligas que desejas gerir.

2.2.1. O Ecrã de Selecção das Ligas

Este ecrã possui um certo número de elementos a ter em consideração antes de clicares em "Iniciar Jogo". Este quadro descreve-os.

Objecto	Descrição
Nações	O Football Manager™ 2009 apresenta ligas de 51 países diferentes de todo o mundo futebolístico. A partir do painel do lado esquerdo da área do ecrã principal, selecciona as nações que desejas carregar para o teu jogo guardado marcando a(s) caixa(s) apropriada(s). Contudo, lembra-te que quanto mais ligas estiverem incluídas num jogo guardado, mais tempo levará a gravação a decorrer. Dependendo das capacidades do teu computador, poderá ser sensato restringir o número de nações com que estás a jogar. Vê também a opção de "Configuração Recomendada" para mais pormenores sobre esta área.
A Mais Baixa Liga Activa	Depois de uma nação ter sido adicionada, aparecerá na área do ecrã principal. A seu lado estará uma caixa pendente listando todas as ligas disponíveis e possíveis de jogar naquele país. A liga seleccionada e apresentada nesta caixa será a liga mais baixa que tu poderás gerir logo que o jogo tenha sido criado. Assim, se, por exemplo, seleccionaste Inglaterra e escolhes a segunda divisão como a mais baixa activa, não poderás gerir mais nada para além das duas divisões de topo.
Modo	Alguns utilizadores do Football Manager gostam de ter um mundo de jogo maior. A opção de selecção de Modo permite-lhes fazer isto sem, por esse motivo, forçarem muito o computador. Ao definires uma nação como "Ver Apenas", as ligas desse país serão carregadas para o teu jogo guardado mas não poderás efectuar uma gestão lá, ou interagir com ela no mesmo nível total com que fazes relativamente a um país "jogável". Contudo, estará presente e irá gerar pontuações tal como se fosse uma liga jogável padrão.
Data de Início de Jogo	Se o utilizador seleccionar um número de países para os carregar no seu jogo guardado, ficará disponível a opção de começar num determinado número de datas variáveis. Isto presta-se a que se iniciem jogos guardados em momentos pouco vulgares. Por exemplo, se for carregado Inglaterra e Brasil numa gravação, isso permitirá que o utilizador comece a gerir a Inglaterra em Dezembro – o início tradicional da época no Brasil mas ao mesmo tempo o pico da época inglesa. Algumas datas de início permitem ao utilizador uma pré-época mais longa do que o habitual no país em que deseja jogar, com outras acontece o contrário, encurtando-a. Evidentemente, isto pode ser deixado na opção definida por defeito, se o utilizador assim o entender.

Dimensão da base de dados	De modo semelhante ao carregamento de numerosas ligas e países numa só gravação, a dimensão da base de dados carregada numa gravação determina, em certa medida, o nível de realismo que o utilizador experimentará no seu jogo guardado. Naturalmente, uma base de dados maior incluirá mais jogadores e equipas do mundo do futebol, enquanto que uma mais pequena incluirá aquilo que se poderá identificar como os elementos nucleares e mais importantes. Os PCs mais capazes poderão lidar com maiores bases de dados, mas os menos capazes poderão considerar a hipótese de usar uma opção mais reduzida.
Carregar Todos os Jogadores de	Esta opção é mais uma outra forma de configurares o teu jogo guardado para que seja tão real quanto desejas. A caixa pendente para esta selecção apresenta a listagem de todas as nações no mundo do futebol. Seleccionar uma delas fará carregar todos os jogadores dessa nacionalidade para o teu jogo guardado. Isto pode ser particularmente útil se o utilizador quiser gerir uma equipa internacional que não tenha uma liga activa no Football Manager™ 2009. Para gerir uma nação, terão de estar presentes no jogo guardado, pelo menos, 150 jogadores desse país, o que implica que esta opção, de um modo geral, tornará acessível a gestão da maioria das equipas nacionais. Claro que isto pode ser usado apenas para aumentar o número de jogadores disponíveis de cada nação, e podem ser seleccionados vários países (abrindo a lista pendente depois de seleccionar um e repetindo o mesmo processo para os outros) ou podem ser removidos (clicando no país seleccionado da lista para lhe retirar a marcação).
Uso de Jogadores Reais	Esta caixa de marcação faz precisamente o que o seu nome sugere. Se a deixares marcada, carregará pessoal real para o teu jogo, com os nomes e as caras que conheces. Se a desmarcares, irá gerar um mundo completo de jogadores "imaginários" que não terão necessariamente qualquer correspondente na vida real. É um mundo novo.
Adicionar Pessoal Essencial	Se for activada, esta opção adiciona pessoal essencial (como Treinadores Adjuntos) a equipas que não o tenham.
Permitir os Orçamentos de Transferência na primeira janela	O Football Manager, normalmente, inicia um novo jogo na mesma pré-época tal como se passou no mundo real. Por isso, a base de dados reflecte isto nas listas dos plantéis e nos orçamentos de transferências das equipas. Ao retirar a autorização para os orçamentos de transferência aparecerem na primeira janela, o jogo guardado irá reproduzir o mundo real de uma forma mais precisa do que se permitisse que as equipas gastassem dinheiro que não despenderam na vida real. Posto de um modo simples, esta é mais uma opção que adiciona realismo ao teu jogo guardado.
Activar a Máscara de Atributos	A máscara de atributos é um conceito em que certos atributos (ou, em alguns casos, todos) não são visíveis para o treinador humano porque o Football Manager assume que um treinador da tua idade e com a tua experiência não saberá, necessariamente, tudo sobre todos os jogadores do mundo. Estes atributos podem ser revelados através dos olheiros ou da interacção com o jogador – ele poderá ter feito parte da equipa adversária que acabaste de enfrentar. Se desejas, simplesmente, ter disponível toda a informação e atributos, desmarca esta opção.
Configuração Recomendada	Seleccionar esta opção permitirá ao Football Manager™ 2009 aconselhar-te sobre o número ideal de países e ligas a carregar para o jogo. É apenas uma recomendação e és livre de interpretar estes conselhos conforme quiseres, ou podes ignorá-los pura e simplesmente.

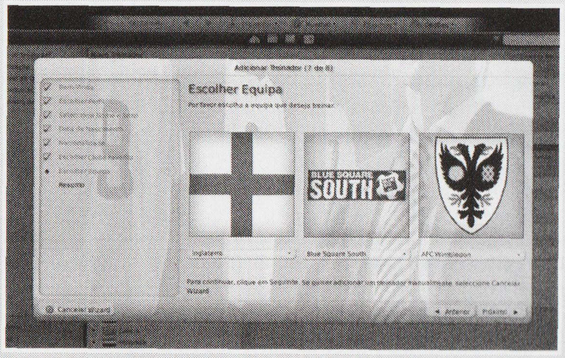
2.2.2. Assistentes

Se as opções adequadas forem seleccionadas nas Preferências do jogo (ver a Secção 2.1.2) então, quando iniciares um novo jogo, serás guiado através de todo o processo por um assistente. O assistente "Iniciar Novo Jogo" conduz o utilizador através da configuração básica de um novo jogo guardado e, logo que isto esteja concluído, um outro assistente conduzirá o utilizador ao longo do processo de adicionar um novo treinador ao jogo guardado. Os assistentes são informativos e concebidos para apresentar informação importante ao utilizador de uma forma fácil de utilizar.

Se, em qualquer altura, desejares utilizar as opções mais avançadas, deverás seleccionar a opção adequada no assistente, ou desactivá-lo no menu "Preferências".

Quando o jogo terminar de carregar, ser-te-á pedido que completes o teu perfil de treinador e adiciones um utilizador ao jogo.

2.3. Adicionar um novo utilizador



O ecrã Adicionar um Novo Utilizador tem o seguinte aspecto:

Neste ecrã estão disponíveis as seguintes opções.

OPÇÃO	DESCRIÇÃO
Primeiro nome	Introduz o teu primeiro nome ou o nome por que és conhecido.
Apelido	Introduz o teu apelido.
Data de nascimento	Insere a tua data de nascimento. Se tiveres a sorte de seres particularmente novo para o mundo do futebol, irás notar que a tua idade será alterada para uma mais apropriada para um novo treinador.
Equipa Favorita	Selecciona a tua equipa favorita – isto pode influenciar alguns eventos no jogo que interagem com o clube escolhido e os seus jogadores/equipa técnica.
Sexo	Podes indicar se és do sexo masculino ou feminino.
Nacionalidade	Selecciona a tua nacionalidade.
Outra nacionalidade	Se tens dupla nacionalidade, podes introduzir aqui a segunda das tuas nacionalidades.
Experiência passada	Selecciona o teu nível de experiência. Por defeito, está seleccionada a escolha "Automático", o que significa que estás a entrar no mundo do futebol sem teres experiência prévia. Contudo, para quaisquer fins que pretendas, podes escolher já ter sido um Profissional ou um Jogador internacional. A curto prazo, isto irá aumentar a tua reputação inicial e, eventualmente, permitir-te mais liberdade de acção junto da Direcção do que um treinador sem experiência mas, a longo prazo, a tua reputação e qualificação no jogo pode cair sob pressão mais depressa do que qualquer outro com menor estatuto.
Começar Desempregado	Se não consegues decidir qual a equipa que queres gerir ou se quiseres aquele pedaço de realismo adicional, podes entrar no jogo guardado como desempregado e esperar para seres contratado pela primeira equipa que te ache digno de um lugar de treinador.
Palavra-passe	Se pretendes proteger as tuas acções como treinador sob a salvaguarda de uma palavra-passe, indica-a e verifica-a no espaço a isso dedicado. Tal como com todas as palavras-passe, certifica-te de que é uma palavra-passe segura e da qual te possas lembrar, dado que não existe nenhum sistema de recuperação montado pela Sports Interactive ou pela SEGA.

Depois de teres preenchido a tua informação biográfica, podes agora seleccionar uma equipa. Se nunca começaste um jogo antes, irão ser-te apresentadas as equipas da melhor liga seleccionada. Se já anteriormente iniciaste jogos guardados, estará presente a liga que jogaste anteriormente. Em qualquer dos casos, o menu "Ligas" no topo direito do painel inferior na área do ecrã principal, irá permitir-te trocar as equipas aqui apresentadas. Selecciona uma equipa clicando no extremo esquerdo da linha da tabela – na seta ao lado do nome da equipa – e aparecerá a biografia básica da equipa. Logo que tenhas a tua equipa escolhida, prime em "Confirmar" no menu de Acções e serás adicionado como treinador.

Se não conseguires decidir-te, a opção "Escolha Aleatória", adjacente ao menu das "Ligas", irá escolher uma equipa completamente ao acaso. Não tens de aceitar esta escolha de equipa, pois meramente é sugerida uma equipa, sendo a decisão final deixada ao utilizador.

2.4. A Interface do Utilizador

A interface do Football Manager™ 2009 foi desenhada para garantir que o acto de jogar o jogo seja tão fácil para o utilizador quanto for possível. A seguir encontra-se um glossário para ajudar a explicar alguns dos termos referidos neste manual que são lugares comuns no aspecto do jogo.

Primeiro que tudo, uma pequena explicação dos dois principais métodos de comando.

2.4.1. Métodos de comando

Clique com o botão esquerdo:

Fazer um clique com o botão esquerdo é o método primário de navegar através de uma grande maioria de aplicações informáticas e o Football Manager™ 2009 não é diferente. Em termos simples, se vires um objecto de interesse, clica sobre ele. O jogo contém um número imenso de elementos de ecrã em que se pode clicar para revelarem mais detalhes e informação.

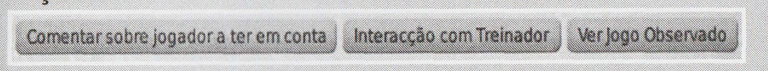
Os elementos em que se pode clicar são identificáveis de várias maneiras. Todas elas terão como resultado que o cursor se transforma num ícone com um dedo a apontar. Algumas responderão graficamente no interior do jogo sob a forma de sublinhado a uma hiperligação ou como uma tonalidade mais escura da cor num botão. Vai clicando, lê esta secção completamente e familiariza-te com o que te rodeia.

Clique com o Botão Direito:

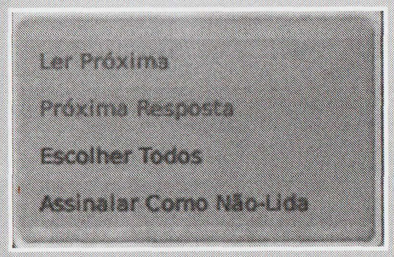
O clique com o botão direito faz aparecer um menu de "Acções" que podem ser executadas sobre esse elemento. Essencialmente representa o "Menu de Acções" para aquele elemento. É principalmente um dispositivo de poupança de tempo/utilizador avançado, que te permite executar uma acção sem teres de clicar primeiro no elemento. Só aparecerá uma lista onde isso for possível e se o clicar com o botão direito não produzir qualquer efeito, poderá concluir-se, com segurança, que não existe qualquer menu para esse elemento.

2.4.2. Glossário da Interface do Utilizador

Acção



Cada ecrã poderá ter diversas acções associadas. Por exemplo, no ecrã de Oferta de Contrato, poderão existir opções para aceitar o contrato, rejeitá-lo ou negociá-lo. Cada uma destas representa uma acção que o utilizador poderá tomar.



Menu de Acções

No canto inferior esquerdo da aplicação Football Manager™ 2009, por baixo do Menu hierárquico, encontra-se o Menu de Acções. É aqui que decorrem todas as Acções importantes para esse ecrã e onde poderás principalmente interagir com objectos desse ecrã.

Associações

As associações apresentam um caminho que indica como o elemento do jogo actualmente apresentado se relaciona com outros elementos do jogo. Isto permite a um utilizador navegar facilmente até outros elementos do jogo relacionados.

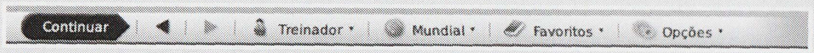
Um exemplo poderá ser um ecrã de jogador, onde as associações mostrarão

EUROPA | INGLATERRA | CAMPEONATO | Q.P.R. | MARTIN ROWLANDS

Isto mostra onde se localiza o objecto de jogo (Martin Rowlands) na base de dados e permite ao utilizador um caminho rápido para clicar nos jogadores relacionados (os seus colegas de equipa), clubes (outras equipas no campeonato), competições, etc. O nível superior é "Europa", fase na qual poderás mudar de continente e seleccionar outro.

Filtro
Muitos ecrãs do Football Manager™ 2009 proporcionam ao utilizador a possibilidade de colocar filtros que permitem configurar exactamente a informação que quer ver apresentada. Os ecrãs que possuem esta função terão um botão de "Filtro", usualmente localizado no canto superior direito da área do ecrã principal ou num painel. Ao clicares será revelado o menu de Filtros, com um certo número de opções e caixas de marcação. Para estabelecer um filtro, marca e desmarca estas caixas, até teres aquilo que pretendes ver. Podes então esconder de novo o menu de Filtros clicando mais uma vez no botão "Filtro".

Objecto do jogo
Um objecto do jogo corresponde a um item da base de dados do jogo – por exemplo, uma pessoa ou equipa. Regra geral, cada ecrã apresenta informações acerca de um objecto principal do jogo, embora este ecrã possa incluir informações sobre muitos mais objectos – toma o ecrã do plantel como um exemplo. O objecto principal do jogo é o plantel mas depois, múltiplos objectos do jogo – jogadores – podem ser encontrados no seu interior.

Barra de Menu


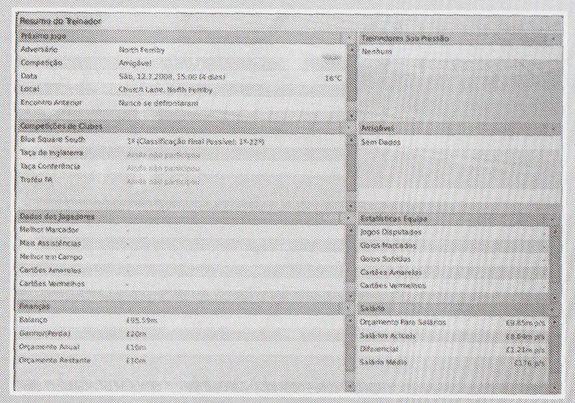
A Barra de Menu localiza-se na área imediatamente abaixo da barra do título. Contém um determinado número de cabeçalhos de menu que se abrem para apresentar o corpo principal das opções de jogo. Este é, efectivamente, o menu principal do jogo e verás que terás de aceder a uma maioria de objectos através destes menus.

Este manual referirá também ocasionalmente a "barra de menu esquerda" – isto acontece quando a descrição do menu hierárquico para o lado esquerdo não for precisa. A barra de menu esquerda aparecerá normalmente por baixo de quaisquer opções hierárquicas e conterá opções que não caibam nas descrições das "secções".

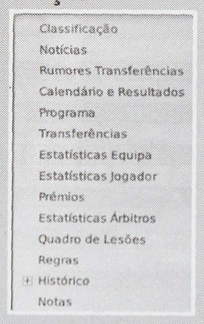
Desvios Rápidos
Localizados numa posição central no topo da barra de título, os botões de desvio rápido podem ser usados para te deslocares rapidamente através do objecto do jogo actual. Por exemplo, se estiveres a ver um dos teus jogadores, podes deslocar-te para a frente e para trás alfabeticamente através de todo o plantel, usando estes botões. Do mesmo modo, se estiveres a visualizar o plantel de uma equipa, ao usares os botões de desvio rápido, percorrerás os plantéis de todas as equipas dessa liga.

Ecrã
Um ecrã apresenta informação. Normalmente, um ecrã representará um único objecto do jogo – um jogador ou uma equipa, por exemplo.

Cada ecrã tem um título e uma ou mais secções. Pode também ter um subtítulo, apesar de este ser frequentemente determinado pela secção actual, pelo que muda quando o utilizador escolhe uma secção diferente.

Área do ecrã


A área do ecrã principal é a parte da janela do jogo que muda para cada ecrã – isto é, o bocado que não contém o menu ou as barras do título ou as ferramentas de navegação.

Secção


Um ecrã pode conter uma ou mais secções. Cada secção deverá apresentar um aspecto diferente do objecto que representa. Cada secção pode ter uma ou mais vistas.

Por exemplo, num ecrã de jogador, o objecto do jogo é uma pessoa mas as secções na vista hierárquica mostram diferentes aspectos dessa pessoa.

Ícone de Atalho

Directamente por baixo da Barra de Menu aparecem alguns Ícones de Atalho. São graficamente representativos da área do jogo para a qual funcionam como atalho – os binóculos, por exemplo, são um atalho para os olheiros (dado que estás a "observar") Deixa o rato sobre um ícone para fazeres aparecer uma descrição que apresenta exactamente a função sobre a qual o ícone actua como atalho.

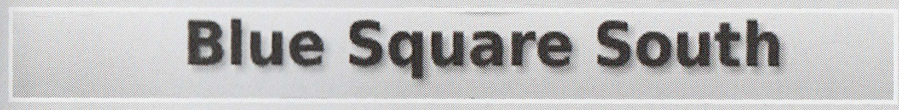
Barras
O Football Manager™ 2009 inclui um certo número de barras, especialmente nos ecrãs de tácticas e de partida. Um controlo de deslizamento permite ao utilizador seleccionar de entre uma gama de valores, movendo a barra para a esquerda e para a direita, de uma forma muito semelhante a um controlo de volume. Para moveres uma barra, basta clicares com o botão esquerdo e manteres a pressão, movimentando para a esquerda ou direita e depois soltando.

Subtítulo

O subtítulo é um fragmento de texto apresentado num tipo de letra ligeiramente mais pequeno, por baixo do título principal para um ecrã. O subtítulo pode ser usado para mostrar alguns pormenores suplementares sobre o objecto do jogo daquele ecrã.

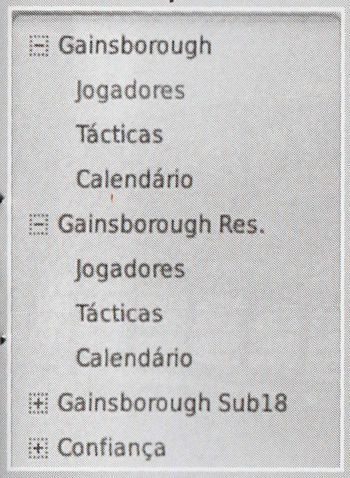
Barra de informações
Tal como o nome indica, a barra de informações contém as informações. Está posicionada ao fundo à esquerda do ecrã. Nos dias em que não há jogos, a barra de informações apresenta notícias e estatísticas de todo o mundo do jogo. Nos dias dos jogos, a barra mostra os últimos resultados e incidentes nos vários campos.

Título
O título é um pedaço de texto que indica a finalidade do ecrã. O título será, geralmente, apresentado num tipo de letra grande num local proeminente do ecrã – mais provavelmente na barra do título.

Barra do título


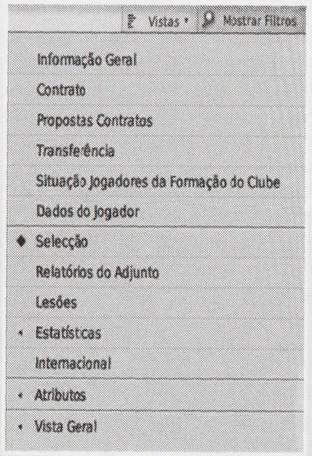
A barra do título encontra-se no topo da janela e apresenta o título do ecrã actual, assim como outra informação tal como o nome do utilizador e subtítulo.

Descrições
As descrições são pequenas janelas que apresentam texto que tem por objectivo explicar ou descrever uma função disponível através de um clique do rato. Podem ser encontradas em muitos locais ao longo do jogo e, no caso de não teres a certeza do verdadeiro efeito da função de cada objecto, basta moveres o ícone do rato sobre ele para verificares se tem uma descrição que te explique as coisas.

Menu hierárquico


O menu hierárquico apresenta um grupo hierárquico de objectos (como um índice) nos quais alguns objectos se podem expandir para mostrar sub-objectos tal como indica a imagem de ecrã.

Vista



As secções e ecrãs podem ter uma ou mais vistas que apresentam a mesma informação de maneiras diferentes. Por exemplo, a selecção da lista do plantel do ecrã da equipa permite-te ver uma lista de jogadores mas, dado que existem muitos atributos para cada jogador, seria impossível apresentá-los todos ao mesmo tempo. A solução consiste em permitir um certo número de vistas diferentes que apresentam uns tantos atributos cada.

Redimensionar Colunas da Tabela

Agora podes redimensionar ou reposicionar como quiseres qualquer coluna do jogo, tal como acontece em muitas outras aplicações. Para redimensionar uma coluna, faz um clique esquerdo, mantendo premido o botão do rato, sobre a zona pretendida e arrasta-a na direcção que quiseres, tornando-a mais larga ou mais estreita. Liberta o botão do rato para definir o tamanho. Para reposicionar uma coluna, faz um clique esquerdo, mantendo premido o botão do rato, sobre o cabeçalho, desloca o rato para onde quiseres e liberta depois o botão do rato.

2.4.3. Conselheiro

O sistema de Conselheiro é uma funcionalidade que proporciona aconselhamento a nível de iniciados para ajudar os recém-chegados à série Football Manager. Ao iniciar um novo jogo, o Conselheiro irá oferecer ajuda ao utilizador sobre um determinado número de acções e objectos, dependendo daquilo que o utilizador quer fazer. Para activar/desactivar o Conselheiro, marca/desmarca a caixa apropriada nas "Preferências" do jogo.

3.0 O MENU DE OPÇÕES

3.1. Estado do Jogo

O ecrã do Estado do Jogo apresenta a informação básica sobre o teu jogo guardado. Inclui pormenores sobre o tempo total de jogo, a versão, a última vez que o jogo foi guardado e todos os utilizadores que fazem parte do jogo.

3.2. Nível de Pormenor

O ecrã do Nível de Pormenor permite ao utilizador configurar o seu jogo guardado ainda mais detalhadamente, para optimizar o desempenho tanto quanto possível.

O ecrã contém todas as competições carregadas na gravação e permite ao utilizador especificar quais as partidas que são processadas por completo e quais irão utilizar o motor de partida rápida e quando. Podem ser definidas a partir de várias fases da competição – por exemplo, podes definir que só as fases mais avançadas sejam geradas inteiramente enquanto que o restante da competição é gerido pelo motor de partida rápida, que é usado por norma para competições não carregadas no teu jogo guardado. A opção de gerar toda a competição está disponível (Toda), tal como acontece com a opção de gerar toda a competição apenas com o motor de partida rápida (Nenhuma).

3.3. Galeria da Fama

O Galeria da Fama é o lugar para as lendas. Os melhores treinadores de todos os tempos são apresentados em pormenor pelos seus sucessos no mundo do futebol. A Galeria da Fama tem secções para os sucessos domésticos, sucessos continentais e finalmente para a aclamação mundial assim como por nacionalidades. Será que irás ter o sucesso suficiente na tua carreira para ganhares um lugar entre os grandes?

3.4. Créditos do Jogo e da Pesquisa

Estas são as pessoas responsáveis por trazer até ti o Football Manager™ 2009. Também podes encontrar uma lista completa dos créditos na parte de trás deste manual.

3.5. Informação da Comunidade

Este ecrã apresenta um certo número de Afiliados do Site da Comunidade FM e outros sites diversos de adeptos.

3.6. Preferências

Configura aqui as tuas preferências do jogo. Para mais pormenores sobre as opções aqui encontradas, por favor, consulta a secção 2.1.2

3.7. Actualizar os Comentários dos Meios de Comunicação Social

Se introduziste quaisquer novos comentários dos meios de comunicação social usando o Editor da Comunicação Social do Football Manager, ou se fizeste o download de alguns desses comentários a partir de outros utilizadores da comunidade, irás precisar de usar esta opção para actualizar todos os comentários existentes da comunicação social e para os poderes ver no teu jogo guardado. Irás receber um diálogo de confirmação explicando isto, assim como o facto de que perderás todos os comentários existentes em novos objectos já gerados pelo jogo.

3.8. Repor Conselheiros

Esta opção permite-te colocar todos os Conselheiros no estado inicial, em que eles te tratam como se estivesses a iniciar o jogo, ou fazê-lo com os conselheiros que entenderes necessário. Para mais informações sobre o sistema de Conselheiros, consulta a secção 2.4.3.

3.9. Chat de Treinador

Se o teu jogo guardado tem múltiplos utilizadores (jogo hot-seat) ou se estás a jogar com outros numa rede, a janela de chat do treinador permitirá a todos os utilizadores que se encontrem actualmente no jogo comunicar através de uma aplicação de chat normal.

3.10. Imprimir Ecrã

Se quiseres imprimir o conteúdo textual de um ecrã em particular, navega até à opção desejada e depois selecciona esta opção. Terás a hipótese de mandar os dados directamente para uma impressora ou de os guardar com o formato de página web ou documento Word.

3.11. Tutorial

O Football Manager™ 2009 apresenta um guia Tutorial aprofundado e pormenorizado sobre o jogo. Em qualquer ecrã, prime o botão F1 no teu teclado e verás aparecer o Tutorial, explicando os termos nesse ecrã. Esta opção de menu permite-te simplesmente fazer aparecer o Tutorial sem premir F1.

3.12. Ajuda Online

Ao clicar na opção de menu de Ajuda Online irás abrir o teu programa de navegação na Internet e serás dirigido para a Base de Conhecimentos da Sports Interactive (Base SI), onde encontrarás ajuda detalhada sobre o Football Manager. Se não estiveres ligado à Internet quando clicares nesta opção, a página não carregará.

3.13. Novo Utilizador...

Esta opção permite adicionar um Novo Utilizador ao jogo guardado. Para mais detalhes sobre este processo, por favor, consulta a secção 2.3.

3.14. Guardar Jogo (Como)

As opções Guardar Jogo e Guardar Jogo Como fazem exactamente o que o seu nome sugere. Guardar o teu jogo é muito importante, dado que é muito pouco provável que o possas jogar indefinidamente sem guardar. "Guardar Jogo" guarda simplesmente o jogo actual sobre a gravação anterior, enquanto que "Guardar Jogo Como" te permite escolher qualquer ficheiro para substituir, ou mesmo guardar o jogo como um ficheiro completamente novo.

3.15. Carregar Jogo

A opção Carregar Jogo permite-te carregar um jogo guardado existente a partir do interior da aplicação principal do Football Manager. Se fizeres isto ao mesmo tempo que estás a jogar um outro jogo guardado, perderás todo o progresso não guardado.

3.16. Novo Jogo

Esta opção permite-te iniciar um Novo Jogo em qualquer altura a partir da aplicação principal do Football Manager. Se fizeres isto ao mesmo tempo que estás a jogar um outro jogo guardado, perderás todo o progresso não guardado.

3.17. Menu Principal

Esta opção permite-te regressar ao Menu Principal no interior da aplicação principal do Football Manager. Se fizeres isto ao mesmo tempo que estás a jogar um outro jogo guardado, perderás todo o progresso não guardado.

3.18. Sair do Jogo

Sair do Football Manager e regressar ao ambiente de trabalho.

4.0 O MENU DO TREINADOR

O Menu do Treinador será de longe o maior ponto de referência à medida que a tua carreira se desenvolve no Football Manager™ 2009. O Menu contém a maioria dos objectos chave a que precisarás de aceder regularmente. As opções são discutidas em grande pormenor ao longo desta secção.

4.1. Vista Geral do Treinador

O ecrã de Vista Geral do Treinador oferece um olhar rápido pelas coisas importantes que se estão a passar com a tua equipa no momento presente. São apresentadas neste ecrã as informações rápidas, curtas e necessárias sobre a tua equipa, jogadores, jogos e finanças, actualizadas de cada vez que entras no ecrã. Tal como deves ter calculado pelo seu nome, este ecrã proporciona uma visão geral sobre a tua situação actual.

Qualquer um dos painéis de informação apresentados aqui pode ser trocado em qualquer altura. Cada cabeçalho de painel apresenta uma pequena opção no final com uma seta virada para baixo. Ao clicar nesta seta farás aparecer uma lista de possíveis painéis a utilizar. Selecciona aquele que pretendes usar e ele carregará. Tão simples como isso.

4.2. Bloco de Notas

O ecrã do Bloco de Notas funciona como o teu próprio bloco-notas de jogo, permitindo-te adicionar os teus próprios pensamentos e notícias importantes, numa área de referência. As notas são listadas na metade superior da área do ecrã principal e os pormenores específicos e corpo das notas são apresentados na metade inferior depois de teres seleccionado uma nota.

Para criar uma nota, selecciona o botão "Criar Nota" ao fundo do painel superior. A metade inferior do ecrã transforma-se em seguida numa área de composição, permitindo-te dar à tua anotação um título e um conteúdo. Isto é automaticamente guardado quando sais do ecrã. Assim que tiveres notas, poderás editá-las, duplicá-las ou eliminá-las conforme quiseres. Podes também definir uma data de aviso para as notas, de forma a que caiam na tua caixa de entrada numa data conveniente funcionando como um lembrete para algo que precises de fazer.

4.3. Calendário

O calendário do Football Manager™ 2009 é um ponto crucial de referência para planeares as tuas acções futuras. Apresentado e organizado sob a forma de uma calendário tradicional dia-a-dia, as datas importantes são-te indicadas segundo uma vista Semanal, Mensal ou Anual (que poderá ser configurada no menu de "Vistas"). Seja qual for a que escolheres, terás informação chave na ponta dos dedos e muito poucas desculpas para te esqueceres de preparar um jogo ou renovar um contrato. Passa o rato por cima de qualquer objecto para veres uma descrição indicando o que se está a passar naquele dia – isto é particularmente útil na visão Anual.

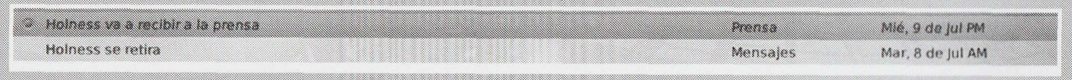
Cada objecto é representado por uma cor de categoria diferente. Estas são:

Vermelho:	O dia actual.
Amarelo:	A tua equipa tem jogo.
Azul:	A tua equipa poderá ter jogo neste dia se avançar nessa competição.
Verde:	Os contratos de alguns dos teus jogadores terminarão nesta data.
Azul claro:	Chegada de futuras transferências
Roxo:	Nota de lembrete

4.4. Caixa de entrada

A tua caixa de entrada é o eixo principal do teu mundo de jogo. Todas as informações importantes, que se relacionam directamente contigo ou com qualquer sector do teu clube, chegarão aqui sob a forma de um objecto de notícia. Tudo o que não esteja directamente relacionado com o teu clube aparece no ecrã de Notícias da Competição. Para mais informação sobre esta parte do jogo, por favor, consulta a secção 4.6.2.

4.4.1. Objectos que requerem uma acção



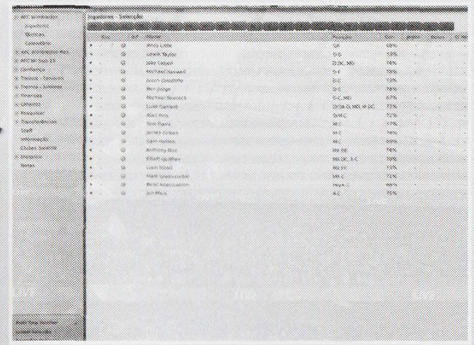
Muitas vezes, surgirão notícias na tua Caixa de Entrada que exigem uma resposta. Estes casos ser-te-ão indicados através de um ícone vermelho no extremo esquerdo da barra de cabeçalho da notícia.

Tais objectos de notícia terão de ser respondidos antes que o jogo possa continuar. Logo que o indicador vermelho tenha saído do cabeçalho da notícia, essa mensagem será considerada como respondida de forma adequada.

4.4.2. Filtros

Para manter a tua Caixa de Entrada tão fácil de utilizar quanto possível, tens à disposição um conjunto de Filtros. A opção "Filtros" no topo à direita da área do ecrã principal, apresenta as várias opções de filtro que tens disponíveis. Se clicares numa delas irás editar a tua Caixa de Entrada de forma a apresentar apenas os objectos de notícia relevantes para esse filtro, tornando extremamente fácil encontrar algo, numa mensagem antiga, por exemplo. Se desejares remover todos os filtros e ver toda a tua Caixa de Entrada, basta repores a definição como "Nenhum".

4.5. A Tua Equipa



Sejamos honestos, aqui é que está a questão central. A tua equipa. O grupo de jogadores que tens a teu cargo para fazeres dele uma unidade de sucesso. O ecrã da tua equipa tem o seguinte aspecto:

Para além destas opções, tens um número de objectos chave que podes encontrar no lado esquerdo do menu hierárquico. Estes são explicados em pormenor nesta secção.

4.5.1. Jogadores

O teu sucesso nascerá e morrerá com base nos jogadores que empregares para levar a cabo a tarefa em vista. A secção 9.0 apresenta os jogadores no Football Manager em mais pormenor. Contudo, cada jogador poderá ter, por vezes, um ícone junto ao seu nome com uma abreviatura de três letras indicando uma acção ou evento que se relacione com ele directamente. A tabela seguinte explica esses "ícones de estado".

ÍCONE	DESCRIÇÃO
45	Um treinador de um clube solicitou que um treinador internacional apenas use este jogador durante 45 minutos num jogo amigável internacional a realizar em breve.
Aus	O jogador esteve recentemente ausente do clube sem permissão.
Pro	O jogador está sujeito a uma oferta de transferência por parte de outro clube.
Ctr	O jogador está sem contrato no seu clube actual.
Taç	O jogador está impedido de jogar na competição tendo jogado por outro clube na mesma competição numa volta anterior.
Cds	O jogador está num contrato de desenvolvimento da MLS.
Rec	O jogador foi seleccionado no recrutamento da MLS.
Des	O jogador é um jogador designado da MLS.
Inq	O jogador está sujeito a um inquérito de transferência por parte de outro clube.
Est	O jogador conta como jogador estrangeiro na competição.
Trl	O jogador decidiu deixar o seu clube numa transferência livre.
Fut	O jogador está preocupado com o seu futuro no clube.
ES	O jogador conta para a quota de jogadores das escolas necessária a uma competição.
Fer	O jogador está presentemente em férias.
I	O jogador pertence ao Grupo Internacional MLS (não é nacional).
Ine	O jogador é inelegível para a próxima partida.
Les	O jogador está lesionado.
Int	O jogador está a cumprir deveres internacionais.
PrJ	O jogador está destreinado e poderá precisar de um tempo de reserva para chegar à sua forma máxima.
Emp	O jogador foi disponibilizado para empréstimo.

Apr	O jogador está em aprendizagem com um colega de equipa como tutor.
Lst	O jogador foi listado para transferência.
RC	O jogador reagiu a um comentário que fizeste nos meios de comunicação social.
Ped	O jogador pediu para sair do seu clube actual.
Ret	O jogador anunciou a sua intenção de se retirar no final da presente época.
Des	O jogador precisa de descanso.
Obs	O jogador está a ser observado pelos teus olheiros.
SI	O jogador é um Internacional Sénior da MLS – um jogador não doméstico com mais de 25 anos.
Inc	O jogador tem algum descontentamento com o seu papel actual no clube.
Sus	O jogador está suspenso para a próxima partida.
Trn	O jogador acordou uma transferência com outro clube e sairá quando a janela de transferências se voltar a abrir.
Via	O jogador está em viagem para se juntar à sua equipa internacional, ou está de viagem de regresso de tarefas internacionais.
Tut	O jogador está a actuar como tutor de um colega de equipa.
For	O jogador está fora de forma e não deve ser seleccionado. Todavia, em caso de emergência, pode ser utilizado.
Dsc	O jogador está infeliz com o seu papel ou com um evento/acção.
NIn	O jogador não está registado para a competição.
NInt	O jogador foi removido das tarefas internacionais pelo treinador do seu clube.
Prt	O jogador é pretendido por outro clube
Lic	O jogador não tem licença de trabalho e está, por isso, impossibilitado de jogar.
Amr	O jogador está a um cartão amarelo da suspensão.
Jov	O jogador é um Jovem Internacional da MLS – um jogador não doméstico com 24 anos ou menos
IJ	O jogador tem um contrato de formação e não está ainda em condições de profissional.

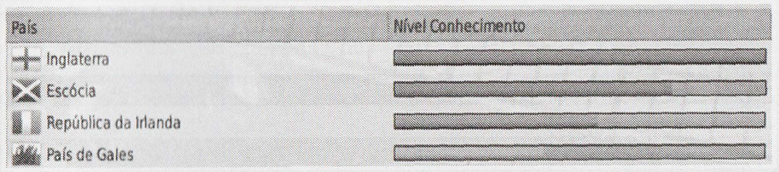
4.5.2. Tácticas

Configura a tua abordagem táctica e instruções da equipa. Para mais pormenores sobre as Tácticas e as várias opções disponíveis a partir deste ecrã, por favor, consulta a secção 6.0.

4.5.3. Jogos

O ecrã dos Jogos apresenta todos os teus compromissos de partidas para a época actual. Ao clicares no lado esquerdo de uma linha da tabela irás seleccionar um jogo. Se for um jogo que já foi jogado, poderás ver os pormenores dessa partida e se for um jogo futuro receberás informações antecipadas sobre ele. No dia da partida será também adicionado aqui o árbitro do jogo e a previsão das condições climatéricas.

Podes também organizar jogos amigáveis a partir deste ecrã. Clica no botão "Organizar Amigável" e serás levado para o ecrã adequado que apresentará a listagem de datas potenciais de jogo à esquerda e o painel de configuração à direita. Selecciona a data à esquerda clicando nas opções disponíveis e depois escolhe o tipo de partida, local, e adversário à direita.



O botão dos Encontros Passados permite-te ver todos os teus anteriores encontros com aquele adversário. Isto pode ser feito para qualquer jogo não jogado.

4.5.4. Reservas e Camadas Jovens

Tens de tomar atenção ao futuro do teu clube. As tuas equipas da Reserva e das Camadas Jovens estão sempre disponíveis a partir do menu hierárquico para observação e interacção. A tua equipa de juniores terá normalmente jogadores adolescentes com contratos de formação, treinando e esforçando-se por ganhar um contrato profissional. A equipa da Reserva incluirá normalmente uma mistura de profissionais mais jovens ou mais velhos, jogadores "desanimados" que já não têm expressão a nível dos seniores. Podes gerir estas duas equipas da forma que melhor entenderes. Algumas equipas não terão jogos para estes dois plantéis e, no início de cada época, serás questionado pela associação de futebol em funções se desejas entrar ou continuar a entrar nas competições para estas equipas.

Podes designar um membro da tua equipa técnica de retaguarda para controlar estas equipas nas tuas Opções de Treinador. Para mais informação sobre a forma de fazer isto e, no conjunto, sobre a forma de usar todas as Opções de Treinador, por favor, consulta a secção 4.10 deste manual.

4.5.5. Treino

Configura e mantém registos dos teus horários de treino e regimes a partir deste ecrã. Para mais informação e pormenores sobre o módulo de Treino, por favor, consulta a secção 7.3 deste manual.

4.5.6. Finanças

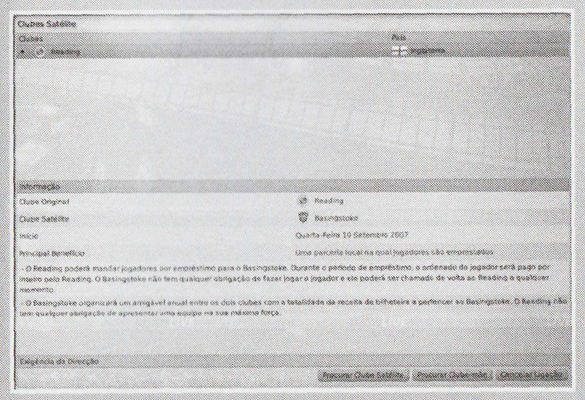
Mantém o controlo sobre a tua posição financeira a partir deste ecrã. A secção 11.0 deste manual apresenta os pormenores sobre as finanças do Football Manager™ 2009 em maior pormenor.

4.5.7. Equipa técnica

Este ecrã apresenta todo o pessoal não jogador empregue pelo clube. Clica sobre um nome para veres os seus perfis. Para mais informação em pormenor sobre equipa técnica e pessoal de retaguarda, por favor, consulta a secção 7.0.

4.5.8. Informação

O ecrã de Informação apresenta toda a informação biográfica sobre o clube de que estás encarregue.



4.5.9. Afiliados

O actual clima do futebol tem mostrado vários clubes a efectuar ligações oficiais com outros clubes, ligações essas que têm como finalidade beneficiar as duas partes. O Football Manager™ 2009 representa esses afiliados onde eles existem na vida real e permite-te fazer as tuas próprias ligações com outras equipas.

Todos os clubes afiliados com o teu são apresentados neste ecrã e podes também começar o processo de uma nova afiliação a partir daqui, assim como a partir do ecrã de Pedidos à Direcção. "Procurar Equipa de Preparação" funcionará como um pedido da tua parte à tua direcção para começarem à procura de uma equipa que esteja disposta a entrar numa relação de trabalho contigo. Dependendo da dimensão da tua equipa, podes também pedir à direcção para "Procurar Equipa Principal" em relação à qual funcionarás como equipa de preparação com os benefícios inerentes.

Aqui estão alguns tipos de afiliações cada uma das quais com os seus benefícios próprios.

Empréstimo de Jogadores –	Os jogadores podem ser emprestados entre clubes.
Primeira Opção –	O clube principal tem a primeira opção sobre qualquer um dos jogadores do clube de preparação.
Benefícios Financeiros –	O clube principal tem uma afiliação com um clube do qual retira uma fatia dos lucros de vendas de produtos, enquanto o clube de preparação recebe um pagamento substancial anual pelo negócio.
Autorizações de Trabalho –	O clube principal pode emprestar um jogador para um clube de preparação de modo a obter uma autorização de trabalho para utilização no futebol britânico para ganhar cidadania e poder caber nas restrições de estrangeiros.

Se geriste um clube durante um período de tempo com sucesso, a tua direcção pode permitir-te que requeiras um tipo específico de afiliação para benefício das tuas próprias necessidades e, após um período de sucesso ainda mais prolongado, a direcção estará disposta a indicar um clube com o qual podes estabelecer ligação.

4.5.10. Histórico

A secção do Histórico contém todos os recordes e feitos historicamente registados pelo clube. Mantém os recordes conseguidos desde a data de início do jogo mas existe também um número de marcadores históricos de todos os tempos que estão lá para serem superados.

4.5.11. Notas

O painel de Notas permite-te manter e consultar quaisquer notas que tenhas sobre jogadores, competições e, de um modo lato, toda e qualquer ocorrência no teu mundo de jogo. Muitos objectos de notícias terão uma opção de "Guardar Como Nota" sobre eles, permitindo-te manter uma referência dos eventos. É nesta secção que se encontram armazenados.

4.5.12. Tu, o Treinador

O teu papel como treinador tem um número de objectos específicos para ti apenas. Estes são descritos aqui com algum pormenor.

Contratos do treinador

Quando inicias um novo jogo à frente de um clube pela primeira vez, recebes um contrato normal de um ano com a equipa. Se causares uma boa impressão durante esse período, terás a oferta de um novo contrato com termos que poderás negociar como melhor entenderes. Por favor, vê também a secção 4.8 para mais pormenores sobre os termos da negociação dos contratos de treinador.

Meios de Comunicação Social e Jogos Psicológicos

Estando tu numa invejável posição como treinador de um clube de futebol, os meios de comunicação social vão querer ter uma palavra a dizer. A gestão dos maiores clubes irá fazer com que as tuas acções sejam constantemente escrutinadas dado que a pressão sobre a tua pessoa aumenta desde o primeiro minuto. Mesmo a gestão de clubes mais pequenos é pouco mais complacente – em resumo, irás ter de enfrentar o lado bom e o lado mau dos meios de comunicação social. Depois, tens ainda de considerar os outros treinadores. Alguns irão ver-te como uma figura com a qual estabelecem empatia, desenvolvendo uma boa relação, outros irão ver-te como uma ameaça potencial e tomarão uma atitude negativa a teu respeito – e tu poderás responder a isto. A partir da Área de Acções no fundo à esquerda de um ecrã, podes fazer comentários sobre um treinador adversário anterior ou futuro através de comentários contextuais. Do mesmo modo, se um treinador falar contigo através da imprensa, terás a liberdade de lhe responder. No entanto, tem em consideração a tua equipa quando fizeres comentários; ela poderá tomar as tuas acções de um modo negativo, do mesmo modo que, se fizeres as coisas bem feitas, será muito possível que se juntem para te apoiar. Não existe uma maneira "certa" de lidar com a comunicação social e com os treinadores adversários; cabe-te a ti descobrir o que funciona melhor pessoalmente, tanto para ti como para o teu plantel. Se as coisas correrem mal, apenas terás de aprender com os teus erros.

4.5.13. Conferências de Imprensa

Enquanto treinador de um clube de futebol, estás sujeito à atenção dos meios de comunicação social. Os jornalistas vão tentar recolher todas as informações possíveis e, por vezes, sem olhar a meios. A melhor forma de organizar as notícias é nas Conferências de Imprensa. Antes e depois de todas as partidas que disputares, bem como noutras alturas específicas, serás convidado a dar uma Conferência de Imprensa, onde responderás a algumas perguntas relacionadas com a tua gestão do clube. Todas as perguntas são precedidas da identificação do meio de comunicação social e do jornalista que faz a pergunta, e tu tens uma lista de respostas possíveis. Também tens a opção de fazer comentários adicionais à tua resposta, mas aí tens de ter cuidado com o que dizes... Ao longo da tua carreira, podes estabelecer relações com jornalistas. Vais confiar mais em alguns e simplesmente recusar responder a outros, por causa das distorções com que publicam as notícias. Da mesma forma, um jornalista mais fiável pode ser um instrumento útil para mandar uma mensagem para um jogador. Podes abandonar a Conferência de Imprensa em qualquer altura utilizando a opção "Terminar", altura em que deixas a sala de imprensa e continuas o teu trabalho normal. Podes provocar um final mais abrupto se utilizares a opção "Sair de Rompante", mas isso poderá ter consequências. Se, nalgum momento, não quiseres dar a Conferência de Imprensa, podes enviar outro membro da equipa técnica. Todos os jogadores e não-jogadores têm uma secção "Conferências de Imprensa" no seu Histórico, onde podes ver o que foi dito em qualquer Conferência de Imprensa e as reacções provocadas.

Empregos

A opção de menu "Empregos" é a base do Centro de Empregos e do ecrã de Segurança. O Centro de Empregos é descrito em maior pormenor na secção 7.0, mas o ecrã de Segurança fornece os detalhes do estado do presente emprego de todos os treinadores no jogo. Se o teu emprego não está referido com "Seguro" ou "Estável", então tens um problema em mãos. Se a direcção não estiver satisfeita com o teu trabalho até ao momento, poderás ver o teu emprego a tornar-se "Inseguro". Se mesmo assim não conseguires melhorar, esse emprego poderá tornar-se "Muito Inseguro" e nessa fase estarás às portas do despedimento. Se fores libertado do teu contrato pelo clube, poderás querer voltar a encontrar uma posição de treinador tão depressa quanto possível. O mesmo ecrã de Segurança no emprego apresenta todas as posições a que podes concorrer, seleccionando o clube e depois clicando em "Candidatar-se a Emprego". Estes empregos irão aparecer no teu ecrã de Vista Geral do Treinador durante toda a duração do teu período de desemprego.

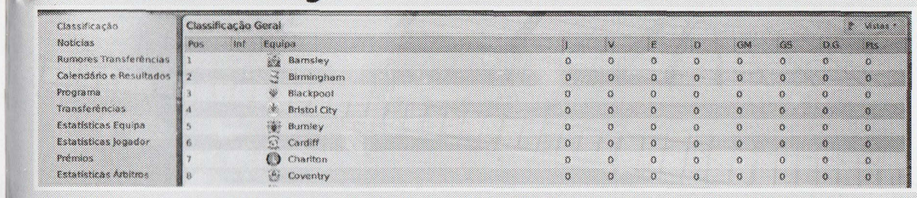
Perfil de treinador

Como treinador, terás um perfil, do mesmo modo que todos os jogadores e elementos da equipa técnica. Os teus atributos de treinador assim como as tuas tendências serão apresentados no ecrã de "Perfil", ao qual acedes a partir do menu hierárquico quando o utilizador está no ecrã de Vista geral do treinador. O ecrã "Pessoal" fornece os pormenores da tua informação pessoal biográfica e o ecrã "Histórico" mantém o registo da informação chave sobre ti e dos teus feitos ao longo da carreira.

4.6. Liga/Ecrã de Competição

O ecrã da Liga/Competição inclui toda a informação importante e todas as ligações que seja absolutamente necessário que consultes regularmente se quiseres vir a ter sucesso. Manter-te actualizado com a mais recente informação sobre os teus adversários é um factor preponderante e o Football Manager™ 2009 permite-te fazer isto de muitas formas diferentes. As secções descritas abaixo podem ser todas encontradas a partir do menu hierárquico em qualquer ecrã da liga ou da competição.

4.6.1. Tabela da Liga



A Tabela da Liga apresenta classificações absolutamente actualizadas das competições em que estejas a participar na altura. Cada cabeçalho de tabela é possível de ser ordenado ao estilo A-Z ou Z-A bastando para isso clicar no ícone do cabeçalho para ordenar, e clicar outra vez para ordenar na ordem inversa. O menu "Vistas" no topo à direita, permite-te ver a tabela de várias maneiras diferentes.

4.6.2. Notícias da Competição

Apresentado com a aparência de um jornal, o ecrã Notícias da Competição conterá as mais recentes notícias sobre a competição em causa. Está dividido em três partes:

Notícia Principal – Esta será a história mais importante sobre a qual todos falarão no momento.

Notícia Secundária – Este painel apresenta outros objectos de notícia que não sejam considerados os mais importantes. A partir do painel de "Selecção da História" escolhe um objecto de interesse e a notícia completa irá aparecer neste painel.

Selecção da História – Esta aparece como uma listagem de títulos de notícias, pelo que ao seleccionares um elemento de interesse, a história completa irá aparecer no painel de "História secundária".

4.6.3. Jogos e Resultados

O ecrã de "Jogos e Resultados" apresenta o calendário jornada a jornada para a época presente. A partir do menu pendente da data, no topo, e das setas para trás/para a frente que se encontram ao seu lado, podes movimentar-te livremente por cada jornada e ver os resultados ou jogos futuros para toda a competição.

4.6.4 Rumores de Transferências

Este ecrã reúne todas as últimas notícias sobre transferências para equipas e jogadores que pertençam à liga em causa. Existe uma tabela que inclui um resumo breve do histórico e a sua fonte.

4.6.5. Programa

O ecrã "Programa" permite-te ver, de um modo geral, o programa previsto para a competição em três formatos diferentes em estilo de calendário. Estes podem ser seleccionados a partir do menu "Vistas" que se encontra no topo direito da área do ecrã principal.

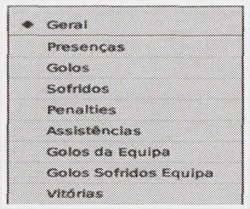
Vista Semanal – Esta apresenta a listagem de todos os eventos importantes que ocorrerão nos próximos sete dias.

Vista Mensal – Esta apresenta um calendário mensal normal dia-a-dia com informação chave realçada sempre que estiver programada para ocorrer.

Vista Anual – A vista anual apresenta um calendário anual sem eventos detalhados, mas todas as datas onde se poderá encontrar informação chave, estarão marcadas. Clica numa data para veres a informação que contém.

4.6.6. Transferências

Este ecrã mostra simplesmente todas as transferências ocorridas entre equipas desta competição.



4.6.7. Estatísticas

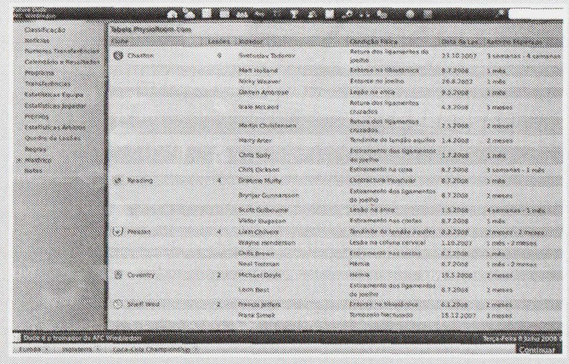
A secção de Estatísticas engloba as secções de estatísticas de Equipa e de Jogador. As estatísticas são mantidas em numerosas áreas, sendo as mais importantes apresentadas na página da Vista Geral que os ecrãs de Estatísticas apresentarão por defeito.

O menu "Vistas", localizado no topo direito da área do ecrã principal, permite-te escolher qualquer uma destas numerosas estatísticas e ver as listagens completas para a competição actual.

4.6.8. Prémios

Os prémios são a recompensa dos melhores entre os melhores. Cada competição do Football Manager tem o seu próprio prémio de época (assim como outros prémios), podendo os detalhes e histórico de cada um deles ser encontrados neste ecrã.

4.6.9. Árbitros e Lesões



O Ecrã de Árbitros apresenta todos os profissionais que comandaram um jogo na competição e os pormenores das suas contagens de cartões e faltas assinaladas às equipas da casa e aos visitantes. Verifica este ecrã e poderás até talvez alterar a tua táctica dependendo do árbitro que irá apitar o teu próximo jogo. O Quadro de Lesões, em associação com a PhysioRoom.com, apresenta a listagem de todos os jogadores que estão, de momento, lesionados, em todas as equipas de uma determinada competição. O quadro classifica as equipas pelo número total de lesionados e dá também informações sobre o tipo de lesão sofrida e o tempo provável para o regresso. Este ecrã é também muito útil quando estiveres a planear a formação para os próximos jogos – se um dos teus futuros adversários sofre de uma crise de lesões poderás adaptar os teus planos de acordo com isso.

4.6.10. Regras

O ecrã de Regras informa o utilizador sobre as regras específicas para a competição. Verifica este ecrã logo que possas, para te familiarizares com a(s) competição(ões) em que irás participar e verifica se o teu plantel está de acordo com os requisitos necessários para avançar na data do início.

4.6.11. Histórico

De um modo semelhante às descrições do anterior ecrã do Histórico, o ecrã do Histórico da Competição apresenta informação sobre o passado dessa mesma competição. Mais uma vez, estes registos estão lá para serem superados, por isso, verifica-os regularmente para veres como está a avançar o teu lugar na história.

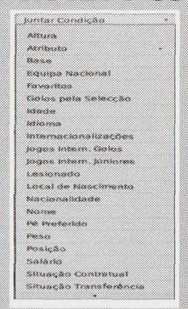
4.7. Procurar Jogadores

É provável que possas não estar 100% satisfeito com a tua equipa. No mundo real também poucos treinadores o estão, por isso, o mesmo te acontecerá a ti. Este será, no mínimo, um problema que terás de enfrentar e a forma perfeita de o fazer é saíres para procurar um jogador. A secção 10 fornece os pormenores das Transferências com todo o detalhe, mas esta secção irá guiar-te através das opções do menu "Procurar Jogadores" e do que esperar em cada ecrã quando lá entrares.

4.7.1. Olheiros

A opção do Menu de Olheiros faz aparecer o ecrã de olheiros, onde são geridas todas as tarefas de observação dos teus jogadores e atribuídas missões à tua equipa de olheiros – eles são os teus olhos e ouvidos no mundo do futebol. A secção 8 apresenta os Olheiros em pormenor e, por isso, consulta-a para teres uma visão geral deste modelo particular do jogo.

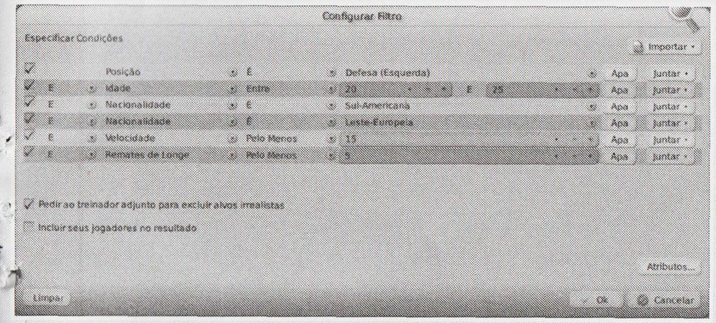
4.7.2. Pesquisa de Jogadores



O ecrã de Pesquisa de Jogadores (e Equipa Técnica) é a ferramenta mais poderosa do jogo para descobrires o jogador exacto que pretendes. Por defeito, ao visitares o ecrã de Pesquisa de Jogadores, o teu Treinador Adjunto terá já filtrado jogadores que não pensa que possam ser contratáveis, deixando-te uma lista daqueles que são considerados reputados e que poderão juntar-se ao teu clube. A partir daqui, podes começar a afinar as numerosas definições de forma a ser-te apresentado exactamente aquilo que estás a procurar.

O menu de "Filtros" permite ao utilizador configurar um filtro para encontrar um tipo específico de jogador. A partir do menu pendente, selecciona "Personalizar Filtro" e depois começa por especificar condições adicionando uma e outra se necessário, usando o botão "Adicionar" no final de cada linha do quadro.

Estes filtros são tão poderosos porque podes excluir, combinar ou seleccionar a partir de qualquer uma das opções. Por exemplo, se quiseres encontrar um defesa-esquerdo com idade entre 20 e 25 anos, com nacionalidade do leste europeu ou sul-americana e com um atributo de 15 em velocidade mas não mais de 5 em remates de longe, a configuração teria este aspecto:



Alternativamente, podes definir um filtro de jogador baseado noutro jogador e tentar encontrar alguém que tenha como base o conjunto de atributos desse teu modelo. A partir da lista de jogadores, selecciona a linha do quadro de jogadores e depois, a partir do menu "Filtro", selecciona "Criar Filtro a partir de <jogador>". Isto irá devolver uma listagem com todos os jogadores que se adaptem a esse conjunto de critérios, lista essa que poderás ver e depois editar de acordo com a opção "Personalizar" nesse mesmo menu. Podes também fazer isto a partir da secção "Diversos" no perfil de qualquer indivíduo e em qualquer altura, a partir do seu Menu de Acções.

Logo que tenhas entendido o funcionamento dos filtros poderás conseguir que a Pesquisa de Jogadores te descubra qualquer jogador que pretendas. Obviamente que existem ocasiões em que os teus filtros não encontrarão qualquer resultado, ou não aparecerão combinações realistas, sendo nesse caso necessário que afines um pouco mais o filtro para descobrires o que queres.

O menu "Vistas" permite ao utilizador ver a informação filtrada de vários modos diferentes, os quais, em combinação, apresentarão ao utilizador tudo aquilo que é necessário para tomar uma decisão informada sobre a potencial assinatura de um contrato muito antes de clicar no perfil do jogador.

Toda esta informação se aplica também à Pesquisa de Equipa Técnica, à qual podes aceder no menu hierárquico (em "Pesquisa -> Equipa Técnica". Se consultares o mercado para melhorar o teu pessoal técnico, configura os filtros de acordo com as áreas que queres melhorar e segue as orientações desta secção.

4.7.3. Lista Preferencial

É muito provável que, por uma razão ou outra, tenhas um alvo com o qual não podes assinar, de momento, mas sobre o qual gostarias de manter registos de progressão e ser informado de quaisquer acções com ele relacionadas. É aqui que entram as tuas listas preferenciais. A lista preferencial permite-te adicionar-lhe jogadores durante um período de tempo desejado e durante esse tempo receberás notícias sempre que ocorra um evento chave envolvendo esse jogador. Para adicionares um jogador à tua lista preferencial, vai ao menu de Acções e selecciona "Adicionar à Lista Preferencial". Surgirá uma caixa que te pedirá para escolheres o tempo durante o qual esse elemento deverá permanecer na lista preferencial. Selecciona a tua escolha e ela será adicionada.

O menu "Vistas" e "Filtros", que pode ser encontrado no topo direito da área do ecrã principal, permite-te manter as tuas listas tão úteis quanto possível. Por exemplo, se compilaste uma lista preferencial bastante vasta e queres encontrar um defesa-esquerdo jovem, podes aplicar filtros e vistas de acordo com isso e encontrares o(s) teu(s) jogador(es).

Para removeres um jogador da tua lista preferencial em qualquer altura, carrega o seu perfil e, no menu de Acções, selecciona "Retirar da Lista Preferencial". Este acto pode ser executado sobre múltiplas selecções, seleccionando todos os jogadores que desejas remover da tua lista preferencial e depois clicando com o botão direito e seleccionando a mesma opção de remoção. Para remover todos de uma vez, a partir do menu "Listas Preferenciais" ao fundo à direita da área do ecrã principal, selecciona "Limpar Lista Preferencial" e depois confirma a tua decisão.

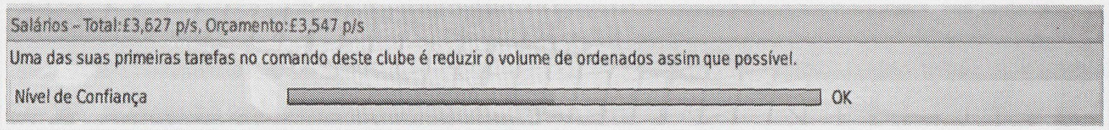
O mesmo menu é usado para guardar e carregar diferentes listas preferenciais, se desejares manter listas diversas para múltiplos fins.

4.7.4. Jogadores Vistos Recentemente

Este ecrã apresenta simplesmente a listagem dos jogadores que viste ultimamente. O objectivo é o de permitir ao utilizador aceder a jogadores em que está presentemente interessado, da forma mais fácil possível. Funciona da mesma maneira que o ecrã das Listas Preferenciais descrito na secção anterior.

4.8. Confiança da Direcção e dos Adeptos

Se queres ter sucesso no teu emprego, é imperativo que satisfaças as exigências da Direcção e dos Adeptos – e estes podem ser bastante exigentes. O ecrã de Confiança tem cinco partes, todas elas reflectindo uma faceta diferente da tua gestão do clube. A Direcção e os apoiantes irão transmitir-te as suas ideias actuais sobre o progresso nas competições, o teu controlo financeiro, o feedback sobre as partidas individuais, a tua actividade de transferências e o plantel actual, para além de um sumário geral.



A confiança no teu desempenho nestas áreas pode ser pautado pela barra apresentada sob cada cabeçalho.

A barra apresentada na imagem de ecrã é uma opinião neutra e está a meio do marcador. À medida que a confiança no teu desempenho aumenta, esta barra irá encher para o lado direito. Se a confiança desaparecer e as pessoas começarem a questionar as tuas acções, a barra diminuirá para a esquerda. Obviamente que o teu desejo vai ser o de ter todas as barras tão cheias quanto for possível.

A opinião dos fãs irá ser-te apresentada por um porta-voz de um grupo de adeptos da equipa. Esses estão mais preocupados com o produto final em campo, enquanto que a Direcção se preocupa mais com a segurança do clube a longo prazo fora do relvado, mas não ignorará o que acontece dentro das quatro linhas.

4.9. Página Inicial

A tua Página Inicial é, por defeito, a mesma que o teu ecrã da Vista do Treinador. A diferença aqui é que qualquer ecrã do Football Manager™ 2009 pode ser definido como Página Inicial, seleccionando o menu dos "Marcadores" e depois a opção "Definir como Página Inicial".

4.10. Opções de Treinador

A secção de Opções do Treinador contém mais algumas acções de gestão diversas que poderás gostar de utilizar ocasionalmente.

4.10.1. Definições da Equipa

A janela de Definições da Equipa permite-te especificar quais as funções que o teu Treinador Adjunto executará, se lhe quiseres atribuir algumas. Por favor, consulta a secção 7.2 para mais pormenores sobre as funções desempenhadas pelo teu Treinador Adjunto. Podes também designar um membro da equipa técnica para gerir as Equipas de Reservas e Camadas Jovens – por defeito isto é executado pelo Treinador Adjunto. Se, evidentemente, quiseres ser tu próprio a fazer esta gestão, e se marcares a caixa "Controlar Equipa", poderás fazê-lo.

Podes também configurar algumas Opções de Transferências. No menu pendente, podes seleccionar quais os elementos da equipa técnica de retaguarda que apresentam relatórios sobre os jogadores que tens emprestados e, na caixa de verificação por baixo, podes garantir automaticamente que quaisquer jogadores que ofereças a clubes sejam colocados na Lista de Transferências com o estatuto alterado para "Não Necessário".

4.10.2. Ir de Férias

Se desejares deixar a tua equipa nas mãos capazes (ou não) do teu Treinador Adjunto, durante um período de tempo, enquanto tratas de outros assuntos longe do Football Manager, podes optar por "Ir de Férias". A janela para esta opção permite-te "dizer" ao teu Treinador Adjunto o que pode e não pode fazer na tua ausência, e também estabelecer um data de retorno, que fará o Football Manager™ 2009 parar de processar e conceder-te de novo o controlo da tua equipa.

4.10.3. Demissão/Reforma

Pode chegar uma altura em que já estás farto do teu clube e queres sair. Se for este o caso e quiseres entregar o teu pedido de demissão, precisas de clicar em "Demissão" neste menu e confirmares a tua decisão. Ficarás imediatamente desempregado e podes começar à procura de outro emprego, ou mesmo aceitar outra proposta se foi essa a razão inicial para te teres demitido.

A reforma é algo um pouco mais avançado. Podes estar farto do mundo do futebol e desejas retirar-te em absoluto de toda a actividade. A reforma irá retirar-te do teu emprego actual (se estiveres empregado) e do mundo do jogo completamente. Se não houver mais utilizadores humanos restantes no jogo guardado, irá ser-te pedido que adiciones um antes de continuares esse jogo guardado.

5.0 O MENU MUNDIAL

O Menu Mundial dá-te acesso a toda a informação que rodeia o mais vasto mundo futebolístico no teu jogo guardado. Se desejas descobrir o que se está a passar em qualquer local, podes fazê-lo a partir das opções aí encontradas, que são explicadas nesta secção.

5.1. Competições

A secção superior do menu de Competições contém ligações directas a todas as competições que estão activas no teu jogo guardado. Se moveres o cursor do rato sobre o "cabeçalho" de uma competição principal, aparecerá o sub-menu a partir do qual podes seleccionar a ligação directa da competição e ver a informação sobre essa mesma competição escolhida.

5.2. Nações/Directoria de Clubes

A segunda secção no menu de Competições funciona como uma directoria de todas as equipas no teu jogo guardado, permitindo ao utilizador percorrê-las da forma que desejar. Estão divididas em três secções: Nações, Clubes Principais, Selecções Nacionais. Do mesmo modo como foi descrito na secção 5.1, se mantiveres o ponteiro do rato sobre um destes cabeçalhos, aparecerá um sub-menu a partir do qual poderás seleccionar a tua escolha. Esta escolha apresentará então as equipas relevantes numa lista na área do ecrã principal – clica numa equipa para veres o seu plantel e outra informação pertinente.

5.3. Transferências

Se desejares manter-te informado de toda a actividade de transferências no teu mundo de jogo, o menu de Transferências é o local onde encontrarás toda a informação de que necessitas. Por defeito, o ecrã apresenta a listagem das transferências mais recentes, ordenadas por valor pago. O cabeçalho de cada coluna pode ser ordenado e o Menu "Vistas" no topo direito da área do ecrã principal permite que a informação apresentada seja alterada para se verem as "Futuras Transferências", "Empréstimos" ou "Equipa Técnica", assim como a lista dos "Jogadores" por defeito. O menu de "Filtros" que se encontra adjacente, permite ao utilizador filtrar a lista por país, assim como abranger todo o mundo futebolístico do jogo.

5.4. Finanças

O Menu de Finanças engloba informação chave sobre a classificação financeira tanto do país onde estás a treinar na altura, como de todo o mundo de jogo mais vasto. A opção de "Clubes Mais Ricos" a nível mundial, classifica os clubes simplesmente pelo seu valor geral.

5.5. Prémios

O menu de Prémios é o local onde encontrarás os prémios de jogador mundiais, como seja o Jogador Mundial do Ano. O ecrã apresenta em pormenor o 1º, 2º e 3º lugares dos prémios mais recentes assim como informação histórica de vencedores passados.

6.0 TÁCTICA

Táctica. A construção de um treinador. É claro que podes, ocasionalmente, avançar devido ao facto de teres à tua disposição os melhores jogadores mas, a longo prazo, qualquer êxito que pretendas ter irá assentar, essencialmente, nas tuas decisões tácticas. Definir a tua táctica no Football Manager™ 2009 pode ser tão fácil ou tão pormenorizado quanto desejares. Esta secção apresenta em pormenor o ecrã de Tácticas e as várias opções disponíveis ao utilizador.

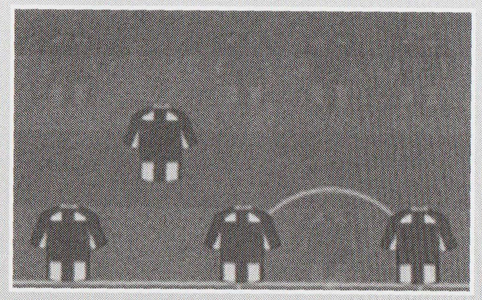
6.1. O Ecrã de Tácticas

O ecrã de Tácticas apresenta, por defeito, o utilizador com o seu plantel (com ou sem constituição de equipa seleccionada) no painel esquerdo da área do ecrã principal, e um gráfico de um relvado apresentando as formações à direita. No topo direito deste painel encontra-se um menu de "Instruções" que é onde irás configurar as tuas definições de equipa, tal como será explicado ao longo desta secção.

No topo direito do painel esquerdo, e portanto numa posição bastante central em relação à área do ecrã principal, encontram-se os menus de "Vistas" e "Tácticas". As "Vistas" permitem ao utilizador ver a lista do seu plantel de múltiplas maneiras, enquanto que as "Tácticas" permitem ao utilizador Guardar e Editar as suas próprias tácticas, assim como carregar uma táctica predefinida e uma formação de uma base de dados de Formações Padrão.

6.1.1. Formações

A primeira coisa que deverás ter em consideração é a formação com que irás jogar. Ou, de facto, as formações, porque os melhores treinadores conseguirão adaptar a sua forma com base na oposição e adequar-se à situação. Existem duas escolas básicas de pensamento no que se refere a formações – escolhe uma que melhor de adapte aos jogadores que tens à disposição, ou fixa os teus melhores jogadores num XI e depois escolhe a formação baseada nesses teus jogadores. A primeira opção, de certa forma, permite mais equilíbrio, apesar de, por vezes, às custas de teres de deixar de fora um jogador talentoso porque não "encaixa". Naturalmente que, se os teus melhores jogadores se adaptam a uma formação que se adequa a todos eles, então deverás tirar partido disso, tanto quanto puderes.



Quando é atribuída uma posição a um jogador, aparece um indicador gráfico colorido ao lado da camisola a indicar o nível de adaptação do jogador a esse local. As cores são iguais às dos indicadores de Posição descritos na secção 9.5, por isso, se um jogador estiver na sua posição Natural, o indicador fica verde. Se for colocado totalmente fora de posição, o indicador fica vermelho.

A partir do menu "Tácticas", podes escolher uma de entre várias formações para utilizar como táctica principal ou meramente como enquadramento para um trabalho mais avançado e detalhado. O gráfico do relvado mudará dependendo da tua escolha. Podes também alterar manualmente esta apresentação fazendo um clique esquerdo e mantendo premido o cursor sobre uma camisola e arrastando-a da posição onde reside no momento. As posições disponíveis para onde te poderás mover estarão indicadas por um ícone de posicionamento ligeiramente esbatido. Solta o botão esquerdo do rato para colocares o ícone numa nova posição.

Fazer um clique com o botão direito e manter premido sobre um indicador de posição permite-te "desenhar" uma seta para trás ou para a frente do jogador. Percorre uma das posições ligeiramente sombreadas onde pode acabar a linha e depois liberta o botão direito do rato para definir a linha.

Existem dois tipos de setas de instruções para serem utilizadas – setas para a frente e setas para trás, que não definem uma posição secundária para o jogador de acordo com a equipa que tem a posse da bola, mas têm simplesmente efeito na barra de Movimentos para a Frente. Uma seta para a frente define as instruções de Movimentos para a Frente para "Frequentemente", enquanto a seta para trás as define para "Raramente". Nenhuma seta deixa a barra na posição central denominada "Misto". Estas instruções também funcionam ao contrário – se configurares as instruções de Movimentos para a Frente nas Instruções Pessoais do jogador, a seta tem efeito no Ecrã de Tácticas.

6.1.2. Instruções à Equipa

O painel de Instruções à Equipa é o local onde estabeleces como é que a tua equipa vai jogar. Cada opção táctica é controlada por barras e as instruções subsequentes são dadas sobre a forma de caixa de marcação ou através de uma lista pendente. As opções disponíveis e configurações são descritas nesta secção.

Mentalidade

A mentalidade afecta directamente a posição de um jogador no campo. A sua posição fixa na apresentação do relvado táctico é o local onde ele irá alinhar basicamente, por defeito, mas dependendo da mentalidade estabelecida ele pode ser mais contido ou exuberante na sua abordagem. A barra alcança de Ultra Defensivo a Ataque Total. A barra mais ao fundo à direita está definida para as instruções à equipa, definindo quanto mais agressivamente os teus jogadores deverão jogar, em termos de posição, e quanto mais ambiciosos devem ser no passar da bola (uma mentalidade mais agressiva resultará num maior número de passes para a frente).

Liberdade Criadora

A Liberdade Criadora afecta a tendência dos teus jogadores para o mais difícil e mais ambicioso. A barra alcança de Pouca a Muita e, em resumo, quanto mais liberdade criadora permitires à tua equipa, mais imprevisível ela será. Uma definição mais elevada poderá fazer com que os teus jogadores ignorem ocasionalmente as tuas instruções tácticas e tentem fazer o seu próprio jogo, mas o grau de sucesso dependerá da proeza técnica dos teus jogadores. Se ocorrer que tentem as coisas mais difíceis, precisarão de ser de um certo calibre para fazer com que elas produzam efeito. Portanto, pode ser aconselhável limitares isto numa base de equipa e permiti-lo apenas ao(s) jogador(es) mais talentoso(s) que possuas.

Estilo de Passe

O estilo de passe é muito simples – isto irá ditar o alcance de passes que a tua equipa adoptará. A barra alcança de Curto a Longo e os graus intermédios irão gradualmente solicitar à tua equipa que jogue um jogo de passes mais expansivos. Quando tiveres de decidir sobre o estilo de passes que desejas que a tua equipa utilize, precisarás de considerar a proporção em que tudo o resto irá afectar este ponto, tanto em termos de tácticas como de pessoal. Terão os teus jogadores os atributos necessários para conseguir manter a bola confortavelmente em curtas distâncias? Será que o teu estilo de passe se adequa ao ritmo e mentalidade da tua equipa? Se estás a pretender jogar um jogo directo com uma mentalidade atacante, os teus jogadores lançarão passes mais longos a partir de posições mais subidas no relvado, o que se pode revelar um desperdício.

Ritmo

O ritmo dita a velocidade e intensidade com que a tua equipa joga. A barra alcança de Lento a Rápido e quanto mais para a direita movimentares a barra, mais a tua equipa jogará um jogo ritmado fazendo com que as coisas aconteçam de forma rápida e acutilante. O ritmo utilizado pela tua equipa poderá afectar o sucesso dos teus passes – é perfeitamente possível jogar um jogo de passes rápidos e curtos mas, quando aumentas a velocidade de alguma coisa, os erros tornam-se mais prováveis.

Comprimento

O comprimento do alinhamento da tua equipa fica em maior evidência quando a equipa está de posse da bola. A barra está definida entre Estreito e Largo. Se colocares a barra mais para a direita, isso significa que queres que os teus jogadores se movam em direcção às linhas limites do campo sempre que têm a bola e, em particular, que devem fazer chegar a bola àqueles que estão em posições mais afastadas de forma a fazer esticar o adversário. Uma definição mais estreita irá tentar trazer o jogo para dentro e forçar os ataques através do centro do relvado.

Sem posse de bola, os teus jogadores estarão menos inclinados a seguir as tuas instruções de comprimento, mas irão tentar empregá-las o melhor que puderem contra o que o adversário fizer.

Pressão

A Pressão representa a frequência ou o empenho dos teus jogadores em pressionar a oposição quando esta está de posse da bola em todo o relvado. A barra está definida entre Raramente e Frequentemente. Aumentar a frequência com que os teus jogadores pressionam o adversário, irá colocar este sob pressão quando recebe a bola, mas pode deixar a tua equipa exposta em termos de posição e resistência, especialmente se os teus jogadores não tiverem os atributos físicos necessários para exercer pressão constante sobre o adversário durante toda a partida. Exercer pressão sobre um adversário aumentará as hipóteses de lhe retirar a bola e de lançar um contra-ataque e é, provavelmente, melhor empregue num sistema atacante – se estiveres a operar defensivamente com a intenção de exercer pressão, a tua forma defensiva não precisa de ser comprometida pelos jogadores que perseguem a bola.

Perda de Tempo
O emprego da perda de tempo é uma táctica defensiva concebida para neutralizar a ameaça atacante e frustrar a oposição. Se for usada ao longo do jogo, é seguro admitir que a equipa a utilizá-la é uma equipa inferior ao adversário e que está a fazer tudo o que pode para evitar a derrota. Muitas outras equipas de todos os níveis poderão usar esta táctica numa fase avançada do jogo para se poderem agarrar a uma magra vantagem. A barra está definida entre Raramente e Frequentemente e, a não ser que a tua equipa seja uma das tais mais fracas, acima mencionadas, esta pode ser uma opção que venhas a usar nos minutos finais do jogo, ou que definas de acordo com o contexto da partida ou do adversário.

Linha Defensiva
A barra da Linha Defensiva posiciona no relvado a tua linha mais recuada da defesa. Afecta a posição que os jogadores tomam, quer quando têm a posse de bola, quer quando não têm. A barra está definida entre Recuada e Avançada e quanto mais para a direita esta barra for colocada, até mais próximo da linha de meio campo avançará a unidade defensiva, quando estiver de posse da bola. Se a tua equipa não estiver a utilizar uma mentalidade defensiva, uma definição defensiva nesta barra irá garantir que a defesa ficará recuada quando o resto da equipa ataca. Se a tua equipa usa uma filosofia atacante, o efeito da barra é reduzido e os jogadores avançarão – apesar de uma linha mais recuada fazer com que tendam para a precaução um pouco mais.

Quando a tua equipa não está de posse da bola aplica-se o mesmo, mas em termos de anular o adversário. Assim que a tua equipa perde a bola, a linha defensiva adoptará a abordagem que determinaste e, ou recuará, ou permanecerá mais avançada. Poderás querer tomar em consideração as qualidades dos atacantes adversários antes de cada partida, antes de decidires sobre a tua abordagem defensiva, dado que os jogadores mais rápidos podem passar para trás de uma linha avançada e as linhas recuadas podem ficar expostas pelo jogo directo e por um homem alvo que se coloque na frente.

Desarme
A barra de Desarme determina o nível de empenho e agressão que os teus jogadores tentarão mostrar quando disputam a bola. A barra é diferente das outras, dado que apenas tem três opções – Fácil, Normal e Difícil. O Desarme difícil terá mais tendência a exercer autoridade sobre o adversário mas tem também mais probabilidade de causar lesões e acção disciplinar contra os teus jogadores. O Desarme fácil evita este risco de certa forma, mas também dá à oposição uma maior facilidade com a bola. Normal é um equilíbrio nesta definição e é a melhor escolha por defeito, mas deverás verificar o registo disciplinar do teu adversário e o seu registo de situações de reposição antes de cada jogo, assim como o tipo de jogadores que o compõem, antes de definires a tua abordagem de desarme para a partida.

Focar em Passar
É com esta opção que podes dizer aos teus jogadores de onde concentrar os seus passes, de um modo geral. Tens a opção de direccionar todo o jogo por ambos os flancos, apenas pela direita ou pela esquerda, pelo meio ou de acordo com uma mistura de todos. O melhor uso disto é em combinação com outras definições tácticas, com os pontos fortes da tua equipa e os pontos fracos dos outros. Por exemplo, se definires o Comprimento como "Longo" mas dirigires o jogo pelo centro, poderás obrigar a alargar as posições do adversário mas estarás a ignorar, de facto, os teus jogadores com apetência para o passe comprido. Se tiveres um jogador lateral esquerdo ou direito com alguma habilidade, direccionar todo o jogo para ele poderá fazê-lo entrar mais no jogo e maximizar a probabilidade de a sua capacidade ser usada com um melhor efeito. Do mesmo modo, se a oposição tiver um elo fraco em qualquer posição da equipa, poderás dizer aos teus jogadores para focarem os seus esforços em tornar o jogo tórrido para esse elo mais fraco, em teu benefício.

Marcação
A opção de Marcação coloca a tua equipa a jogar num estilo de zona ou marcação homem-a-homem. A marcação homem-a-homem é a forma mais fácil de empregar, dado que cada jogador na tua equipa é responsável por um adversário em todas as ocasiões. A marcação por zona coloca os jogadores encarregues de uma área do relvado, pela qual são responsáveis no caso de um adversário abrir caminho em direcção a essa dita "zona". É mais difícil de empregar dado que os teus jogadores defensivos precisarão de classificações de topo no que toca a Poder de Antecipação, Concentração e Decisão, assim como atributos defensivos chave mas, se tiveres os jogadores para implementar isto, alguns treinadores consideram-na a melhor e mais efectiva táctica defensiva, dado que os jogadores terão menos tendência para serem arrastados para fora de uma posição, garantindo uma sólida fundação estrutural da tua equipa.

Entregar ao Homem Alvo
Se escolheres utilizar um homem alvo, esta opção irá dizer aos teus homens que lhe deverão passar a bola. Em termos simples, deverás escolher a opção que melhor se adapta à atitude do teu homem alvo. Poderás ter os teus homens a fornecer-lhe a bola À Cabeça, Aos Pés, Em Corrida para a Bola ou segundo uma mistura de todas as opções. Um homem alvo, forte e alto irá beneficiar do jogo aéreo, enquanto que um homem alvo habilidoso e rápido poderá preferir que a bola lhe apareça no chão.

Opções
As restantes opções no ecrã de Instruções à Equipa são uma série de caixas de marcação que activam ou desactivam uma opção específica.

Marcação Cerrada: Diz aos teus jogadores se desejas que marquem os seus adversários de perto ou permite-lhes alguma largueza no caso de perderem a bola.

Usar o Homem Alvo: Estabelece se a tua equipa joga para um homem alvo. Tal jogador é um ponto fulcral no ataque, que a equipa procurará envolver em todas as jogadas de ataque e de lançamento. Tipicamente, este será um jogador grande e forte, e capaz de segurar todos os adversários, mas pode funcionar com outros tipos de jogadores no sistema certo.

Usar um Organizador de Jogo: O organizador de jogo é um papel quase de culto no mundo de futebol – um fantasista – o jogador com a camisola número 10. Estes são os tipos mais comuns e mais típicos de organizadores de jogo mas, em resumo, ele será o jogador da tua equipa capaz de um jogo que faça a diferença e que muitos outros não conseguem. Pode ser um jogador em qualquer lugar do relvado que colocas como organizador de jogo (o que podes fazer a partir da opção do painel "Organizadores de Jogo" no menu de "Instruções") mas, de um modo ideal, o jogador seleccionado será aquele que consegue fazer a diferença da ofensiva.

Jogar no Fora de Jogo: Decide se a tua unidade defensiva deverá jogar na armadilha do fora de jogo. Para o fazeres com sucesso precisarás de jogadores que estejam mentalmente capazes de se focar nesse plano assim como unidades que se conheçam muito bem umas às outras e uma mentalidade suficiente para não entrar em conflito com esta opção.

Contra-ataque: A opção de contra-ataque é melhor utilizada por um jogador pequeno que enfrente um adversário superior ou por uma equipa com jogadores capazes de lançar ataques em alta velocidade com uma orientação directa no seu jogo. Irão ter a tendência de se deixar ficar na sua metade do terreno e permitir à oposição a posse de bola em posições "inofensivas" antes de impor a pressão, tirar a bola e contra-atacar.

6.1.3. Instruções ao Jogador

Para além das tuas instruções gerais à equipa, podes designar instruções para qualquer jogador individual de forma a talhar o seu estilo de jogo de forma específica. Para seleccionar as instruções de um jogador, clica na fila do seu quadro no painel da esquerda e as suas instruções aparecerão no painel da direita. Algumas das opções são idênticas às que são listadas na secção 6.1.3 mas activá-las para um indivíduo e defini-las de forma diferente para a equipa irá sobrepor-se às instruções da equipa e dizer ao jogador que deverá jogar de forma diferente. Ao deixares a opção não marcada e "esbatida" o jogador irá assumir que desejas que siga as instruções da equipa.

Mentalidade
Quando definida para um jogador, aplica-se da mesma maneira como se faz para uma equipa, tal como foi indicado na secção 6.1.2.

Liberdade Criadora
Quando definida para um jogador, aplica-se da mesma maneira como se faz para uma equipa, tal como foi indicado na secção 6.1.2. O jogador actuará por sua própria vontade, tentando por vezes jogar com imprevisibilidade e habilidade.

Estilo de Passe
Quando definida para um jogador, aplica-se da mesma maneira como se faz para uma equipa, tal como foi indicado na secção 6.1.2.

Pressão
Quando definida para um jogador, aplica-se da mesma maneira como se faz para uma equipa, tal como foi indicado na secção 6.1.2. Em vez de definir uma equipa inteira para fazer pressão frequentemente, poderá ser aconselhável permitir que o(s) teu(s) jogador(es) mais aptos executem a maioria da tarefa.

Desarme
Quando definida para um jogador, aplica-se da mesma maneira como se faz para uma equipa, tal como foi indicado na secção 6.1.2.

As barras seguintes são diferentes das anteriores e de uma grande maioria da barras de Instruções da Equipa dado que têm apenas três posições – Raramente, Misto e Frequentemente.

Movimentos para a frente
A barra controla a frequência com que os teus jogadores fazem movimentos para a frente sem a bola. A opção "Frequentemente" irá fazer o jogador avançar para posições atacantes e tentar chegar ao teu marcador – para jogadores em comprimento e defesas, isto aumentará a probabilidade de avanços sobrepostos. "Raramente" irá ordenar aos jogadores que se mantenham no seu terreno e tentem jogar a seu modo através de um adversário ou em redor dele em vez de o ultrapassar.

Esta instrução também está relacionada com as setas dos jogadores descritas na secção 6.1.1.

Correr com a Bola
Isto aumenta as probabilidades de um jogador decidir avançar para a frente com a bola em vez de a dar a outro, se estiver definido como "Frequentemente". "Raramente" irá restringir o seu drible e passar, em vez disso, a bola a um companheiro de equipa.

Remates de Longe
Isto controla o remate especulativo de distâncias superiores a 18 metros para golo. Faz sentido limitar estes passes a jogadores que têm uma classificação elevada nos Remates de Longe ou, caso contrário, estarás a perder hipóteses e a perder muito mais a bola para os teus adversários.

Cruzamentos
Isto controla a frequência com que o jogador irá tentar um cruzamento. Os cruzamentos são definidos no motor de partida como um passe que pode "soltar" um jogador por trás de um adversário, por isso, não necessariamente um cruzamento através da última linha de defesa para um avançado. Quando considerares o uso de cruzamentos, toma em linha de conta a habilidade de cruzamento do jogador e do receptor provável do passe, e do que poderá fazer após a recepção. Por exemplo, um defesa direito ao jogar um cruzamento para um ala direito fá-lo-á provavelmente ao longo da linha lateral – será que o ala será capaz de fazer uso total da situação?

Cruzar
Isto controla o volume de cruzamentos colocados na área do jogador. Considera a posição do jogador antes de definires isto – se ele jogar centralmente mas tiver "Frequentemente" definido para os cruzamentos, será que irá cruzar para todos os ângulos ou movimentar-se para longe e para fora da posição para cruzar?

As próximas opções são listas pendentes a partir das quais podes seleccionar uma opção.

Cruzar de: Isto define o local de onde os jogadores deverão procurar cruzar. Podem cruzar de posições mais recuadas ou podem abrir caminho pela linha lateral e depois enviar uma bola cruzada para trás num ângulo diferente. Alternativamente, se escolheres "Misto", isto irá permitir ao jogador tomar a sua própria decisão.

Cruzar para: Ao fazer um cruzamento, podes instruir os teus jogadores para tentarem colocar a bola num local específico da área da grande penalidade. A bola pode ser jogada para o 1º Poste, para o 2º Poste ou para o Centro ou, se tiveres um homem alvo definido, a bola pode ser direccionada para ele. Isto é apenas a intenção; a capacidade técnica do jogador determina se a bola será colocada no local certo regularmente.

Trocar de Posição: Se a tua equipa usa alas, podes usar esta função para dizer a um ala que troque de posição com o outro (e vice-versa) durante uma partida, para animar as coisas desse lado do relvado, manter os defensores em alerta e trazer uma abordagem atacante diferente se algo não estiver a funcionar. Qualquer jogador pode ser trocado com outro se os teus planos são ambiciosos e os teus jogadores versáteis, mas toma cuidado quando o fazes e toma em consideração a forma como isso pode quebrar a tua formação, se trocares um defesa central com um médio.

As opções restantes tratam de caixas de marcação e menus pendentes.

Opções
As restantes instruções pessoais permitem-te definir planos de marcação individual para jogadores, planos esses que podem diferir dos da equipa. Por exemplo, para cada partida que se aproxima, podes especificar um adversário a ser marcado por um jogador a partir da opção "Marcação" – selecciona Homem e depois, quando surge o plantel adversário, espera que ele se abra e selecciona o jogador.

"Jogo Livre" permite ao jogador uma liberdade quase absoluta de se mover pelo relvado e tentar puxar todos os cordelinhos para fazer a equipa funcionar. Essencialmente, este é um papel que deverá ser dado a um jogador de alto calibre com a expressão criativa e os atributos que fazem a diferença.

"Segurar a Bola" é uma opção que diz ao jogador para colocar o pé sobre a bola e olhar em volta para ver o que se está a passar antes de a movimentar, tomando assim a decisão apropriada. Funciona melhor num jogo com um ritmo mais lento, dado que o jogador terá mais tempo para encontrar os seus colegas de equipa, que deverão estar nas proximidades. Um jogo a ritmo elevado e com muita pressão por parte do adversário, pode forçar um jogador que tenha a bola a tomar uma decisão mais rápida e não, necessariamente, a mais acertada. Pode também ser usada em sequência com um homem alvo, que segurará fisicamente a bola para cima e tentará trazer os outros para o jogo a partir da sua posição.

Bolas Paradas: Cada jogador pode ser utilizado numa situação diferente para bolas paradas, tanto a atacar como a defender. Utiliza algum tempo para planeares a forma como queres que as tuas bolas paradas evoluam, posiciona os teus jogadores e coloca-os de acordo com isso a partir dos menus pendentes no painel de instruções do jogador.

6.1.4. Definições da Equipa

As Definições da Equipa referem-se a objectos como o teu Capitão e os teus receptores de bolas paradas.

Capitão
No início de cada época, receberás uma mensagem na tua Caixa de Entrada que te solicita que confirmes os nomes do Capitão e Vice-capitão para a época que se aproxima. Depois de seleccionados, aparecerão no topo do painel dos "Capitães" em cores diferentes do resto do plantel. Repara que, se mudares o teu capitão durante a época, o capitão anteriormente deposto, os seus amigos e os meios de comunicação social, irão querer saber porquê, por isso certifica-te de que tens uma boa razão para o fazeres. Se desejares mudar o teu capitão, selecciona o novo jogador desejado a partir da lista pendente. Se desejas adicionar jogadores pela ordem hierárquica que deverão assumir a braçadeira do comando, faz um clique com o botão esquerdo e mantém premido o seu botão de acções à esquerda do seu nome, e arrasta-os largando-os na lista. O mesmo modo aplica-se para os reclassificares, mas também podes fazer isto a partir do painel do lado direito.

Quando considerares a escolha do teu capitão, uma das principais coisas a fazer é procurar um atributo elevado de Influência. Qualquer um que tenha 17 ou mais aqui, deverá ser imediatamente considerado como candidato mas há mais a procurar para além disso. O teu capitão deverá ser, mentalmente, suficientemente forte para se tornar num líder entre os seus colegas de equipa. No ecrã "Pessoal" de um jogador, cada um tem um traço de Personalidade. Um "Líder Nato" é um candidato ideal para o lugar de capitão. "Determinados" e "Profissionais Modelo" são também desejáveis. Considera também a idade e experiência do jogador – de um modo ideal, ele deverá estar já na equipa há alguns anos e estar no futebol há tempo suficiente para compreender o papel de um capitão de equipa.

Estes critérios podem mudar, dependendo da composição do teu plantel – uma equipa jovem necessita de um capitão capaz talvez mais do que uma equipa de veteranos que já passou por muito – mas, de um modo geral, se seguires estes conselhos ficarás numa boa posição quando pensares em entregar a braçadeira.

Receptores de Bolas Paradas
As boas bolas paradas podem fazer a diferença entre golos nenhuns e um golo, ou entre um ponto e três. Tirar vantagem das numerosas situações de bola parada que ocorrem numa partida pode constituir um imenso benefício para ti.

Primeiro que tudo, precisas de identificar o melhor receptor de cantos, lançamentos e livres. Cada um destes tem os seus atributos próprios, por isso, inicialmente, procura apenas 15 e acima disso nessas áreas. Se a tua equipa não estiver abençoada com alguém particularmente capaz, considera a hipótese de arranjar alguém. Logo que tenhas identificado os potenciais receptores, podes começar a estreitar a selecção.

Um bom executor de cantos terá também um bom Cruzamento, naturalmente porque estará a usar esta capacidade de cruzamento para colocar a bola em áreas perigosas. Considera também o facto de o jogador ser destro ou esquerdino – queres que os teus cantos tenham uma oscilação para dentro ou para fora?

Um bom executor de cantos terá também um bom cruzamento se as tentativas não forem directas a golo, dado que o pontapé livre será, provavelmente, colocado numa zona ofensiva perigosa. Se o pontapé for directo para golo, os Remates de Longe poderão ser tidos em consideração, dependendo da distância, e pode também ser necessário uma boa Técnica. Elevado Auto-controlo e Concentração são muitas vezes características dos melhores especialistas em bolas paradas, por isso, tenta combinar estes atributos o melhor que conseguires, para encontrares os melhores executores de pontapés livres.

Os lançadores deverão ter uma boa classificação nos Lançamentos Longos, para tirarem o máximo partido da situação, mas para o fazerem realmente bem, precisarão de ter também boa classificação em Força e Equilíbrio. De um modo ideal um lançamento longo será feito para um alvo na área de grande penalidade, mas isto será discutido nas secções 6.1.2 e 6.1.3.

Quando seleccionares jogadores para apontar Grandes Penalidades, também se aplica muito do que atrás se disse. O teu marcador de grandes penalidades habitual deverá ter um atributo elevado de Marcação de Grandes Penalidades, poderá ter um bom Remate e, acima da maioria dos outros atributos, precisa de uma classificação elevada em Auto-controlo, Concentração e Decisões. Considera estes atributos ainda com maior alcance quando seleccionares marcadores para um desempate por grandes penalidades. Pode acontecer que sejas forçado a usar jogadores que não são marcadores naturais de grandes penalidades, por isso, procura os atributos seguintes mais importantes – jogadores mentalmente fortes e capazes que rematam bem e tomam boas decisões.

Podem ser seleccionados múltiplos jogadores para situações de bola parada, da mesma forma que se explicou atrás na secção dos Capitães. Faz um clique com o botão esquerdo sobre o botão de Acções do jogador desejado à esquerda do seu nome; depois arrasta e larga, soltando no menu apropriado de bola parada. A classificação é hierárquica e seguir-se-á pela ordem se o jogador da primeira opção não estiver no relvado nesse momento.

6.1.5. Opções de Importar/Exportar/Diversas

O menu "Táctica", localizado no topo direito do painel direito, permite-te guardar e carregar diferentes tácticas. Para Importar e Exportar uma táctica específica, selecciona a opção "Editar Tácticas", que irá apresentar uma caixa de diálogo. "Importar" irá solicitar-te que selecciones uma táctica (ficheiro .tac) para ser importada para o jogo, enquanto que "Exportar" te pedirá que a guardes numa directoria. As opções "Eliminar", "Copiar" e "Mudar o nome" permitem-te controlar ainda mais os teus ficheiros de tácticas físicas.

7.0 EQUIPA TÉCNICA

A tua equipa técnica será de importância vital para o teu sucesso. O treinador e jogadores receberão as lisonjas mas as pessoas que trabalham com os jogadores no dia-a-dia, desempenham um papel igualmente importante. Rodeia-te de Assistentes, Preparadores Físicos, Fisioterapeutas e Olheiros competentes e verás o teu trabalho consideravelmente facilitado a longo prazo.

A secção 7.2 trata do papel do Treinador Adjunto em profundidade, mas a seguir encontram-se os pormenores e descrição de como o modelo de classificações de não-jogadores funciona no Football Manager™ 2009. Todos os atributos funcionam numa escala de 1-20 em que 20 é o melhor e 1 é o mais baixo e mais fraco possível.

7.1.1. Atributos de Não Jogadores

ATRIBUTO	DESCRIÇÃO
Preparadores Físicos	
Ataque	A sua competência na preparação física para o futebol atacante. Um atributo mais elevado não indica necessariamente uma preferência pelo futebol atacante, meramente que são bons a fazê-lo.
Técnico de Guarda-redes	A sua capacidade para preparar fisicamente um guarda-redes e muito mais. Um atributo mais elevado significa que o preparador é melhor a preparar guarda-redes de nível elevado.
Defesa	A capacidade do técnico de preparar um jogo defensivo. Classificações mais elevadas indicam uma proficiência para trabalhar bem o lado defensivo do jogo.
Forma	Isto reflecte a capacidade de um preparador físico trabalhar a vertente da forma física e, como tal, deverá ser um dos atributos chave a ter em atenção ao contratares um Preparador Físico para esse fim, mais do que um Fisioterapeuta.
Gestão dos homens	A forma como esse membro da equipa técnica é capaz de lidar com os que o rodeiam e, particularmente, com os que estão abaixo dele. Esta é uma abordagem psicológica; um atributo elevado indica um técnico que é capaz de organizar e manter as pessoas satisfeitas.
Mental	A sua abordagem mental aos jogadores. Um preparador com um bom desempenho mental conseguirá observar e agir sobre o estado de espírito de cada indivíduo e reagir de acordo com isso.
Conhecimento Táctico	Indica o quanto é táctico e astuto. Os técnicos mais tacticamente argutos conseguirão, não só gerir o lado táctico do jogo mais eficazmente, mas também qualquer conselho que ofereçam tem mais probabilidades de ser mais preciso e informativo.
Técnico	A capacidade do técnico ensinar os aspectos técnicos do jogo – trabalho com bola. Esta pode ser uma das áreas mais difíceis de treinar e é provável que um antigo jogador seja particularmente útil neste campo.
Trabalho com Jovens	O grau de sucesso de um preparador no trabalho com jogadores jovens – especialmente os de 18 anos ou menos. Ter um preparador que é muito bom na promoção de jovens talentos, pode ser valiosíssimo se um ou dois se desenvolverem como jogadores úteis.
Mental	
Adaptabilidade	Um atributo de Adaptabilidade elevado permitirá a este membro da equipa técnica assentar rapidamente, sobretudo se se tratar de um país estrangeiro mas também ajudará bastante se se tratar de um novo clube ou de uma nova função. Quanto mais rápido (ou seja, com classificação mais elevada) um elemento da equipa se conseguir adaptar ao novo ambiente de trabalho, melhor e mais depressa conseguirá fazer o seu trabalho.
Determinação	O desejo mental do técnico em ter sucesso. Este não é um atributo de treino em termos de preparar a abordagem mental de um jogador – aqui trata-se do técnico em si e da sua motivação inata para melhorar o seu próprio desempenho.

Julgamento das Capacidades do Jogador/Julgamento do Potencial do Jogador	Quando empregares um olheiro, estes dois atributos são as primeiras coisas que deverás ter em conta. Elevada classificação nos atributos destas duas áreas resultarão provavelmente em relatórios de observação mais precisos. A Capacidade de Julgamento é importante se atribuíste a um olheiro a tarefa de observar jogadores que tencionas adquirir ou se estás a observar futuros adversários. O Julgamento do Potencial é mais importante para os olheiros que tencionas encarregar de identificar a nova geração de talentos futebolísticos. Nos níveis de topo, uma classificação de 15 nestes atributos seria considerada um requisito mínimo mas, à medida que vais descendo na hierarquia de clubes, um bom olheiro pode ser um recurso de elevado valor.
Nível de Disciplina	Isto reflecte o nível de disciplina que o técnico é capaz de impor na sua abordagem. Um atributo mais elevado significa que o preparador optará por uma linha mais dura na sua abordagem e que manterá uma disciplina estrita. Um valor mais baixo indica que o técnico será um pouco mais descontraído.
Motivação	A capacidade mental de um técnico para motivar os seus jogadores. Uma motivação elevada permitirá ao técnico incentivar adequadamente os seus jogadores não só para uma partida importante, mas também no dia-a-dia – manter um plantel motivado para os objectivos a alcançar é imperativo.
Fisioterapia	Este atributo destina-se exclusivamente aos Fisioterapeutas. Ter um Fisioterapeuta com uma elevada classificação neste atributo é algo que deverás sempre procurar conseguir. Se possível, recruta, pelo menos, três Fisioterapeutas com elevadas classificações neste atributo para garantires que os teus jogadores recebem tratamento de alta qualidade tanto para prever lesões como para a reabilitação das mesmas.
Conhecimento Táctico	O conhecimento táctico que um técnico possui. As suas experiências no jogo, onde estiveram e com quem trabalharam, irá afectar o nível de conhecimento que têm e, ao usar este conhecimento, poderão ter ideias com que menos treinadores se familiarizaram, o que poderá ser uma vantagem.

Estes atributos são apresentados na página de todos os perfis de não-jogadores. Para além disto, o membro da equipa técnica terá também um painel biográfico e as suas preferências tácticas, para além de informação contratual que poderás observar.

Todos os membros da equipa técnica têm uma barra de Conhecimento. Para mais informação sobre o conhecimento da equipa técnica, por favor, consulta a secção 8.1.

O ecrã "Pessoal" apresenta informação de base biográfica e de personalidade tal como a que pode ser encontrada no mesmo ecrã para o pessoal de jogo. Um menu hierárquico de não-jogadores pode também conter ligações para Missões de Olheiros, Relatórios de Treino e de Observação, Relatórios de Equipa e de Feedback, e as suas Histórias de carreira como Jogadores (se aplicável) e como Não-jogadores.

7.1.2. Relatórios de Treino

Poderás obter um relatório sobre qualquer um dos teus próprios jogadores elaborado por qualquer elemento da equipa técnica que se encontre a trabalhar para ti, de momento. A partir do ecrã do seu Perfil, selecciona a opção "Relatórios de Treino" no seu menu hierárquico. Por defeito, ser-te-á apresentado um relatório compilado pelo teu Treinador Adjunto sobre esse jogador; do menu pendente para o topo direito da área do ecrã principal (que inclui o nome do membro actual da equipa técnica) podes seleccionar qualquer membro da tua equipa técnica para fazer este relatório. Mesmo ao lado da opção sobre qual o elemento da equipa técnica que apresenta o relatório tens a opção de alterar a posição sobre a qual o elemento analisa o jogador. Alguns jogadores podem jogar em várias posições, e por isso pode ser útil obter várias opiniões sobre um jogador em cada posição para determinar a sua posição ideal.

O relatório tem um estilo semelhante aos relatórios de olheiros, cujos pormenores são apresentados na secção 8.0. Os jogadores são classificados numa diversidade de áreas – a sua habilidade, pontos fortes e pontos fracos – e receberão uma classificação com estrelas do técnico que apresentar o relatório. Um jogador pode receber até sete estrelas, dependendo do padrão esperado da sua equipa. Um jogador que vá de encontro ao padrão receberá quatro estrelas – a partir daí pode aumentar para sete ou cair até uma se exceder os padrões ou se falhar em atingi-los.

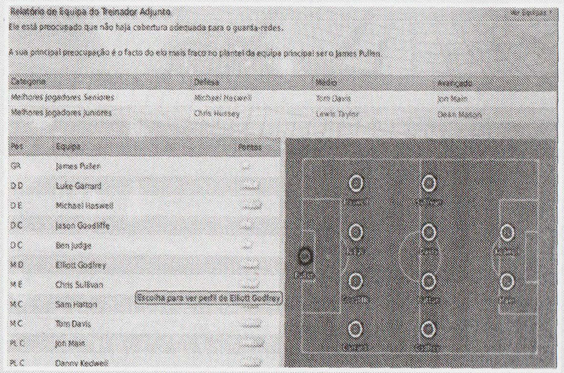
Alguns jogadores jovens podem receber uma classificação em estrelas prateadas na mesma escala. Será esse o caso quando o jogador não puder ser comparado a outros jogadores mais velhos e, em vez disso, for mais justo compará-lo com jogadores da mesma idade de acordo com um padrão para jovens.

Podes obter informações sobre estas classificações por estrelas mantendo o ponteiro do rato sobre uma estrela onde quer que ela apareça nos relatórios de treino ou de olheiros.

7.2. Treinador Adjunto

O teu Treinador Adjunto é de vital importância para a tua própria carreira de treinador. Essencialmente, ele é o elemento de ligação à tua equipa em todos os momentos, e é fonte de informação vital ao longo de toda a tua carreira. Um bom Treinador Adjunto é um recurso valioso e muitos treinadores lutarão para manter o mesmo Adjunto para onde quer que vão ao longo da carreira.

Entre as tarefas que o teu Adjunto leva a cabo contam-se o Relatório de Equipa e o Feedback da Palestra de Equipa, secções disponíveis a partir da opção "Aconselhamento do Adjunto", no menu Acções do ecrã do teu plantel. O teu Treinador Adjunto oferecerá a sua visão sobre o plantel a partir do ecrã de Relatório de Equipa, informando-te sobre quem julga serem os jogadores mais fortes e mais fracos e aqueles com maior potencial, assim como os melhores jogadores para a formação actual.



Também manterá registos da forma como os teus jogadores reagem às tuas palestras de equipa – antes da partida, ao intervalo e no final do jogo (todos eles visíveis a partir do menu "Ver Palestra de Equipa". A informação é retirada da mais recente partida jogada, pois o teu adjunto regista o que disseste aos jogadores e a forma como reagiram. Esta pode ser uma ferramenta útil para avaliar o modo como o teu jogador reage ao que tu disseste e, provavelmente, porque é que o seu desempenho baixou tanto depois do intervalo. O teu Adjunto também apresenta um relatório sobre a moral e o nível de compreensão entre os jogadores – quando estes são elevados, a tua equipa terá um desempenho muito maior do que quando o nível é baixo mas, ao mesmo tempo, terão a tendência para depender mais uns dos outros – uma boa forma resultará num mais elevado nível de moral. Se quiseres, podes pedir ao teu Adjunto para compilar uma lista de jogadores que possam estar disponíveis para empréstimo para uma determinada posição da tua equipa. Selecciona a opção na secção "Aconselhamento do Adjunto" do menu Acções, após o que receberás um relatório no prazo de dois ou três dias com possíveis opções de curto prazo. O teu Treinador Adjunto ficará também no teu lugar se decidires gozar umas férias, tal como é descrito na secção 4.10.2. Ao longo do Football Manager™ 2009, o teu Adjunto estará disponível de diversas formas para além daquelas que aqui se indicaram, oferecendo conselhos e ajuda na tua gestão diária do clube.

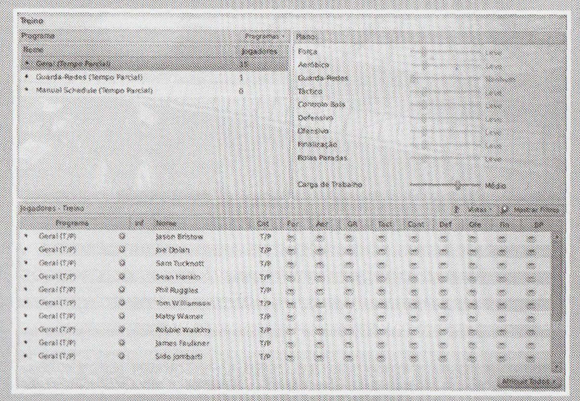
7.2.1. Feedback do Treinador Adjunto

Nos dias das partidas, o teu Adjunto pode ser mais importante do que nunca. Terás tanto com que lidar que, por vezes, poderás não reparar em certas coisas, mas o teu Adjunto, que tem menos responsabilidades, pode estar mais atento. No Football Manager™ 2009, o teu Treinador Adjunto dá-te feedback pormenorizado sobre como o jogo está a correr de 15 em 15 minutos e dá-te também conselhos sobre soluções para problemas que tenha detectado. O feedback aparece no Ecrã da Partida e é descrito mais em pormenor na secção 12.3.3.

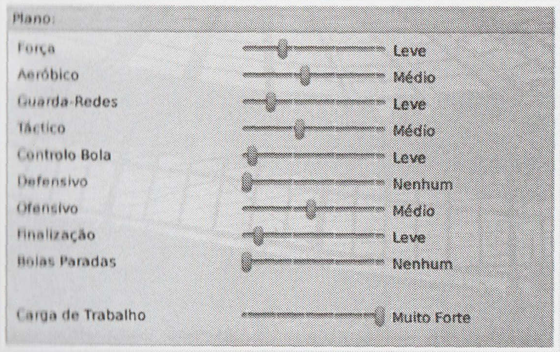
7.3. Treino

Os teus jogadores irão treinar todos os dias, com um ou outro dia de folga ocasional. Isto é, evidentemente, absolutamente necessário para que atinjam a sua forma máxima e estejam completamente preparados para cada jogo. Por defeito, é assumido que o teu Treinador Adjunto está encarregue do Treino – se não fizeste qualquer alteração ou se simplesmente afinaste as definições por defeito, será este o caso, mas poderás desejar tornar-te mais participativo na tua abordagem e então, caber-te-á a ti inteiramente tomar o controlo a teu cargo.

7.3.1. O Ecrã de Treino



O ecrã principal de Treino está dividido em três painéis. O painel superior lista todos os programas presentemente disponíveis para uso e o número de jogadores que, presentemente, treinam de acordo com esse programa. O painel de cima à direita é o painel de carga de trabalho – é aqui que tu poderás estabelecer a intensidade de cada área de treino. Já falaremos mais sobre isso. O painel do fundo apresenta a listagem de todos os teus jogadores, o seu actual programa de treino e quaisquer mudanças de atributo que tenham sofrido desde que começaram o seu programa de treino. Existem nove áreas de treino que afectam a carga de trabalho geral, todas elas controladas através de barras.



A imagem de ecrã mostra os níveis variáveis de intensidade que podes aplicar a cada área de treino. À medida que aumentas a barra nestas opções, a carga de trabalho geral torna-se mais pesada e os teus jogadores têm de treinar mais arduamente mas também se tornarão mais susceptíveis a lesões. A chave está em encontrar um bom equilíbrio entre as coisas. Portanto, pode ser útil criar programas ou para cada jogador individual (se fores ambicioso, e prestares muita atenção aos detalhes) ou para cada posição, de forma a focares-te conscientemente nas áreas importantes para esses jogadores, ao mesmo tempo que deixas os menos importantes sozinhos, equilibrando assim a sua carga de trabalho geral. Para criar um novo programa, selecciona o menu pendente "Programas", depois "Novo"-> "Programa em Tempo Completo".

Podes gerir estes programas a partir do menu "Editar Programas". Aqui, são guardados todos os programas existentes e, ao clicares num deles, activas as opções encontradas ao fundo do ecrã. Podes Importar/Exportar os programas de treino, eliminá-los ou mudar-lhes o nome. Quando estiveres a Importar/Exportar, precisarás de dar aos programas um nome geral, e depois seleccionar o programa individual a carregar/exportar.

Preparadores físicos

O ecrã "Preparadores Físicos", disponível a partir do menu hierárquico quando te encontras no ecrã de Treino, controla o modo como o teu pessoal de preparação física gere o treino. Cada preparador físico tem atribuída, por defeito, a tarefa de trabalhar em todos os aspectos do treino, a não ser que lhe tenha sido atribuída uma tarefa específica (por exemplo, com o guarda-redes ou na melhoria da forma física), estando nesse caso restringido a essa área apenas.

Cada membro da tua equipa de preparadores físicos poderá ser particularmente proficiente num aspecto particular do treino. Se este for o caso, vale a pena atribuir-lhes apenas essa/essas tarefa(s). A proficiência num aspecto de treino é graduada de acordo com uma classificação por estrelas, com uma estrela a representar um valor fraco e sete estrelas um valor excelente. Um número mais elevado de estrelas aumentará a eficácia dos programas de treino sobre os teus jogadores. Um preparador físico com atributos elevados em áreas chave a quem apenas é atribuído o treino de áreas em que é forte, terá como resultado um programa de treino muito melhor.

Para que os teus preparadores físicos sejam tão úteis quanto possível a ti e aos teus programas de treino, deverás tentar encontrar os atributos correctos requeridos para mais estrelas na sua área de treino.

Força:	Os Preparadores Físicos deverão ter uma classificação elevada na vertente da Forma Física.
Resistência Aeróbica:	Os Preparadores Físicos deverão ter uma classificação elevada na vertente da Resistência Aeróbica.
Guarda-redes:	Os Preparadores Físicos deverão ter uma classificação elevada na vertente de Preparação de Guarda-redes.
Táctica:	Os Preparadores Físicos deverão ter uma classificação elevada na vertente de Táctica.
Defesa:	Os Preparadores Físicos deverão ter uma classificação elevada na vertente de Treino de Defesa e Táctico.
Controlo de Bola:	Os Preparadores Físicos deverão ter uma classificação elevada na vertente Técnica e Mental.
Ataque:	Os Preparadores Físicos deverão ter uma classificação elevada na vertente de Treino de Ataque e Táctico.
Remate:	Os Preparadores Físicos deverão ter uma classificação elevada na vertente de Treino de Ataque e Técnico.
Bolas Paradas:	Os Preparadores Físicos deverão ter uma classificação elevada na vertente Técnica, Mental e de Ataque.

O painel "Sumário" ao fundo do ecrã, fornece uma breve visão geral sobre a qualidade e intensidade dos teus programas de treino. Cada categoria tem uma barra que apresenta o número de jogadores que estão a treinar presentemente nessa área assim como a intensidade do seu treino.

Jovens

Tudo nesta secção se relaciona com o Treino de Jovens. Os jogadores da equipa jovem treinarão juntos mas toma atenção ao facto de que os jovens que estão ainda em desenvolvimento físico, terão de ter intensidades diferentes e poderás ter de equilibrar e afinar as coisas de um modo um pouco mais preciso para tirares deles o melhor partido. Os teus preparadores físicos de nível sénior, trabalharão também com os treinadores da equipa jovem se desejares dar-lhe o benefício da sua força e experiência.

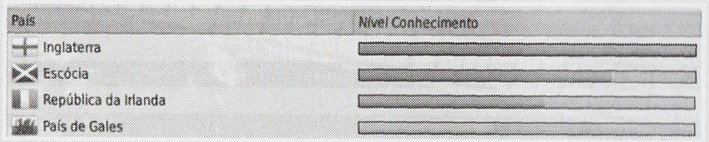
8.0 OLHEIROS

Os teus olheiros são os teus olhos e ouvidos no mundo futebolístico. Enquanto tu estás a controlar a gestão do dia-a-dia do teu clube, estes indivíduos estão a gastar horas e a andar quilómetros para que tu possas ter à tua disposição tanta informação quanta for possível.

O ecrã está dividido em três secções principais – uma lista de todos os teus olheiros contratados, os seus níveis de conhecimento e as suas missões atribuídas.

8.1. Conhecimento

Cada um dos não-jogadores do Football Manager é considerado como tendo um certo nível de conhecimento sobre um país. Dependendo da sua experiência e do local onde passaram a sua carreira, tanto como jogadores ou treinadores, poderão aumentar o seu conhecimento sobre certas áreas e, de facto, possuir conhecimentos sobre um variado número de países e regiões. Considera o seguinte exemplo:



O Olheiro em causa tem um conhecimento profundo da Holanda e Dinamarca – é considerado como estando entre os mais conhecedores de futebol sobre estas duas nações. Tem um conhecimento extremamente elevado sobre futebol inglês, mas um conhecimento apenas moderado sobre o futebol espanhol.

A barra de conhecimento não equaciona necessariamente a identificação automática do melhor talento nesses países – os atributos do olheiro e a sua capacidade geral, terão nisso um papel primordial. O que isso faz é permitir-te ver onde farão o melhor trabalho e atribuíres-lhes tarefas em países que conhecem bem. Se escolheres enviar um olheiro para um país que ele não conhece, com o tempo ele virá a adquirir conhecimentos devido ao período de tempo que aí passou e se aí ficar estacionado durante um tempo mais alargado, passará a estar mais informado sobre essa região.

8.2. Missões

Tendo em mente o seu conhecimento, podes agora começar a enviar os teus olheiros para várias partes do mundo. Dependendo da posição e segurança financeira do teu clube, a Direcção poderá colocar restrições aos locais para onde os poderás enviar.

Para atribuir uma missão a um olheiro, selecciona o seu nome na linha da tabela no painel de topo, à esquerda, de forma a que o seu nome apareça no painel inferior. Clica no botão "Adicionar Nova Missão" para fazeres aparecer a caixa de diálogo.

A partir da caixa pendente "Atribuir a" podes seleccionar primeiro um tipo e depois uma região de observação. Estas caixas pendentes funcionarão quer com um clique, quer mantendo o ponteiro do rato sobre a selecção desejada.

Se desejares adicionar várias condições à pesquisa para dizeres ao olheiro para procurar apenas certos tipos de jogador, podes fazê-lo da mesma forma que definirias um filtro na Pesquisa de Jogadores & Equipa Técnica.

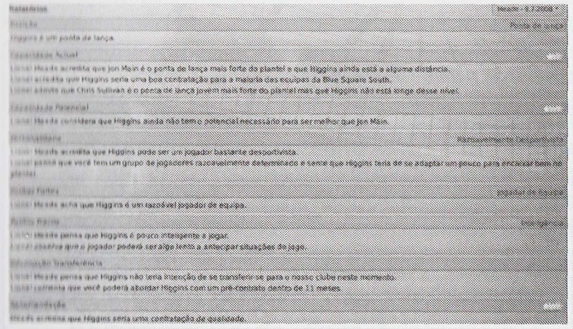
Logo que cliques em "OK" o olheiro começará os preparativos para esta missão. O seu estado actual pode ser encontrado na sua lista de missões no painel inferior. Um olheiro pode ter numerosas missões na sua lista, que irá levando a cabo pela ordem da sua atribuição.

Podes também atribuir manualmente uma missão a um olheiro para observar um jogador individual, seleccionando "Obter Relatório de Olheiro" a partir do seu menu de Acções. Selecciona o olheiro a quem queres atribuir a missão e depois a duração da mesma. Observar um jogador ao longo de um número de partidas resultará numa opinião mais precisa e global sobre o jogador. Por defeito, é atribuída aos olheiros uma missão de procura a nível mundial, e cada um tentará cobrir diferentes partes do globo para que possas ter uma visão fiável e completa do mundo futebolístico.

Logo que o olheiro inicie a observação, começarás a receber feedback e relatórios.

8.3. Relatórios e Feedback

Os teu(s) olheiro(s) preencherão relatórios sobre jogadores que estão acessíveis através da opção "Ver Relatório de Olheiro" a partir do seu menu de Acções. Tipicamente, um olheiro poderá avaliar um grande volume de jogadores na sua missão de observação e, por isso, felizmente, são reunidos numa lista acessível a partir do botão "Relatórios" ao lado do seu nome no ecrã de Olheiros. Ele fará sobre cada jogador uma recomendação geral que é apresentada sob a forma de um número de estrelas douradas – mais estrelas douradas significam que o olheiro o recomenda vivamente. O mesmo método é usado para classificar as Capacidades Actuais e Potenciais de cada jogador. O teu olheiro irá também fazer relatórios sobre a personalidade do jogador e sobre quaisquer notas que tenha recolhido sobre o preço provável de aquisição do jogador.



Ao clicares em qualquer jogador e ao seleccionares "Relatórios de Olheiros" a partir do seu menu hierárquico, poderás aceder ao relatório detalhado do olheiro sobre o jogador.

Este é o trabalho real que o teu olheiro executa quando se encontra nas suas missões. Ele preencherá um relatório sobre os pontos fortes e fracos do jogador e sobre a forma como ele poderá, potencialmente, encaixar na tua equipa e de cada vez que o jogador é observado, a informação remetida será um pouco mais detalhada e reveladora. Podes ver os relatórios individuais dos olheiros a partir do botão de opção no topo direito da área do ecrã principal sob o título "Olheiro: Data".

9.0 JOGADORES

É um facto simples que, para obter sucesso, precisarás dos jogadores certos. Isto não quer dizer que precisas dos melhores jogadores, mas é de primordial importância que identifiques aqueles que são necessários para a prossecução dos teus planos.

No Football Manager™ 2009, os jogadores são analisados mais profundamente do que alguma vez antes foi possível. Esta secção fornece os pormenores sobre quase tudo o que precisas de saber sobre os jogadores, sobre a interacção com eles e todos os outros assuntos relacionados.

9.1. Modelo de Atributo de Jogador

É muito importante compreender a importância dos atributos de jogador no Football Manager™ 2009 e a forma como afectam as várias partes do jogo, muito especialmente o motor de partida. Os atributos estão divididos em três áreas: Física, Mental e Técnica (com os Guarda-redes a disporem da sua classificação própria na vertente Técnica). Os atributos, a forma como reagem em certas situações, uns com os outros e sozinhos, são pormenorizados abaixo mas é importante, primeiro que tudo, dar uma ideia geral do modo como esses atributos funcionam.

Cada jogador é classificado numa escala de 1-20, sendo o 1 absolutamente terrível e o 20 destinado à elite. Alguns atributos são definidos como "Absolutos" e outros como "Relativos". Os atributos absolutos são aqueles que estão bloqueados para um indivíduo e não podem ser tão treinados, como é o caso da Determinação e Índice de Trabalho. Estes são atributos, de um modo geral inatos e específicos dos indivíduos. Os atributos relativos são aqueles que podem ser comparados com outros jogadores no mundo futebolístico e que podem ser melhorados através do treino e do desenvolvimento do jogador. Os conjuntos de capacidade Física e Técnica são as áreas principais onde irás encontrar atributos relativos.

9.1.1. Capacidade Física

Um jogador com fortes atributos físicos é aquele que poderá, potencialmente, adaptar-se melhor a uma equipa do que um jogador forte apenas numa área nos outros grupos de atributos. Se um jogador é forte nestes atributos poderá jogar um jogo competente e não se deixar embaraçar se tiver uma habilidade menos adequada porque tem os atributos exigidos para ser um futebolista com um desempenho sólido. Um jogador que seja habilidoso e mentalmente forte e que também tenha fortes atributos físicos, pode ser considerado um jogador fantástico no geral, pois ser forte em todas estas três áreas é precisamente aquilo que procuras.

ATRIBUTO	DESCRIÇÃO
Aceleração	A aceleração é a rapidez com que um jogador pode atingir a velocidade máxima (velocidade) de um ponto de partida parado. Liga-se portanto muito proximamente com o atributo de Velocidade.
Agilidade	A agilidade reflecte o modo como um jogador pode arrancar, parar e mover-se em diferentes direcções a níveis vários de velocidade (velocidade). Está ligada aos atributos de Velocidade, Aceleração e Equilíbrio, dado que funcionam em conjunto com o motor de partida, especialmente quando um jogador está a correr com a bola.
Equilíbrio	O Equilíbrio reflecte simplesmente a forma como um jogador pode manter o equilíbrio em situações com e sem a bola. Com a bola, refere-se ao modo equilibrado como corre com ela, escapando aos adversários, sem ela, refere-se ao seu equilíbrio quando enfrenta um jogador correndo para ele, ou a sua estabilidade ao virar/saltar.
Saltar	Este atributo relaciona-se com a altura a que um jogador pode saltar de uma posição parada.

Forma Natural	A forma normal de um jogador – o seu nível base de forma física. Afecta o número de jogos que conseguirá realizar até chegar ao pico da sua forma física antes de ficar notavelmente cansado e atreito a lesões.
Velocidade	Velocidade refere-se à velocidade de topo de um jogador. Enquanto que a Aceleração reflecte a rapidez com que um jogador pode atingir a sua velocidade máxima, a Velocidade é a medição desse topo de aceleração e, juntamente com a Resistência e Forma Física Natural indicam o tempo que o jogador será capaz de manter essa velocidade, tanto em corridas pequenas como ao longo do decorrer de uma partida. Um jogador será naturalmente um pouco mais rápido sem a bola do que com ela.
Resistência	A Resistência é a capacidade de um jogador aguentar um nível elevado de actividade física durante um longo período de tempo. Com as exigências que se colocam a um jogador ao longo de uma época de nove meses, os jogadores com um atributo de Resistência elevado, serão capazes de mostrar bom desempenho no seu nível de topo durante mais tempo. Está ligado directamente à Forma Física Natural.
Força	A força de um jogador é a sua capacidade para exercer força física sobre um adversário em benefício próprio. Um jogador com uma elevada classificação no aspecto da força poderá usar essa vantagem contra opositores mais fracos.

9.1.2. Mental

De um modo ideal será desejável que todos os teus jogadores sejam mentalmente fortes. Se os teus jogadores têm atributos mentais elevados, estás no caminho certo para o sucesso – terás uma equipa de jogadores empenhados e determinados que darão tudo pela equipa, ao mesmo tempo que apresentam um bom equilíbrio entre talento e compromisso.

ATRIBUTO	DESCRIÇÃO
Agressão	Isto reflecte a atitude de um jogador em termos de mentalidade de jogo mas não é, necessariamente, um indicador de fraqueza mental. Um jogador mais agressivo procurará envolver-se em todos os incidentes e participar mesmo às custas de um ou dois cartões amarelos. Um jogador menos agressivo pode afastar-se de certas situações e deslizar meramente para a sua zona de conforto.
Poder de Antecipação	A forma correcta como um jogador pode prever e reagir a um evento. Se um jogador tem aqui um atributo elevado, conseguirá fazer uma boa leitura do jogo e reagir às situações mais rapidamente do que os outros. Este atributo funciona bem com o "Sem a Bola".
Bravura	O modo como o jogador se mostra bravamente empenhado. Os jogadores mais bravos arriscarão uma lesão em situações em que um jogador mais envergonhado se afastará. Eles irão para onde está a acção e colocar-se-ão no limite pela equipa.
Auto-controlo	A firmeza mental e a capacidade do jogador, especialmente com a bola. Quando enfrenta uma grande possibilidade de marcação de golo ou uma elevada pressão defensiva, um jogador com elevado auto-controlo poderá manter a cabeça fria e, mais frequentemente, toma uma decisão inteligente que seja benéfica para a equipa.
Concentração	Isto reflecte a concentração de um jogador numa base de evento a evento. Uma classificação elevada neste ponto significa que o jogador pode concentrar-se mais arduamente durante mais tempo e será capaz de responder a incidentes numa fase mais avançada do jogo tal como o faria no início. Uma menor concentração fará com que os jogadores deixem de ficar focados tornando-se provavelmente mais atreitos a erros em alturas cruciais da partida.
Criatividade	Isto refere-se à visão de um jogador e à capacidade de ver uma abertura potencial, não necessariamente de a aproveitar. Um jogador pode ser capaz de ver algo de que pode tirar vantagem mas isto também requer a proficiência técnica para a desenvolver.
Decisões	A habilidade de um jogador para tomar a decisão correcta a maior parte das vezes. Este atributo é importante em todas as posições mas talvez mais predominantemente para os defesas centrais e para os médios, que estarão muitas vezes de posse da bola e disporão de um número de opções quando isso ocorre.
Determinação	Um comprometimento para o êxito. Um jogador determinado dará o seu melhor para vencer. Isto liga-se à Bravura – os jogadores com um elevado valor num destes atributos pode também ter valores elevados noutras áreas dado que os traços necessários são semelhantes.

Imprevisibilidade	Um talento natural para a imprevisibilidade ocasional e criativa. Um jogador com uma imprevisibilidade elevada será um dos componentes chave do ataque em qualquer equipa mas, ao mesmo tempo poderá precisar de restrições tácticas para produzir os melhores resultados. Imprevisibilidade e Criatividade funcionarão em conjunto.
Influência	A Influência é a capacidade de um jogador para actuar sobre os acontecimentos ou outros jogadores sem qualquer esforço intencional. Os jogadores com uma influência elevada serão os líderes no relvado e os companheiros de equipa terão tendência a apoiar estes jogadores.
Sem a Bola	O movimento de um jogador quando não tem a bola. Do mesmo modo que o Poder de Antecipação, isto representa a capacidade com que os jogadores, especialmente os atacantes, podem avaliar uma situação e depois largar a bola, tornando-se disponíveis para receber um passe numa posição perigosa.
Posicionamento	O Posicionamento é a capacidade de um jogador fazer a leitura de uma situação e posicionar-se no melhor local possível para lidar com os eventos subsequentes. O Poder de Antecipação ajudá-lo-á na primeira fase mas em termos do seu posicionamento real, este é o atributo que realmente conta. Uma elevada classificação garantirá que o jogador será capaz de assumir a melhor posição.
Trabalho de Equipa	Esta é a forma como o jogador segue as instruções tácticas e trabalha com os seus colegas de equipa e lado a lado com eles. Uma equipa cheia de jogadores com uma elevada classificação neste atributo funcionará melhor como unidade. Os jogadores com classificações mais baixas manter-se-ão afastados e não "vestirão a camisola" da alma da equipa.
Índice de Trabalho	Isto reflecte a capacidade mental do jogador para trabalhar arduamente. Uma classificação elevada garante que o jogador dará tudo por tudo do início ao fim do jogo, mas precisará dos necessários atributos físicos para poder, de facto, obter resultados. Não obstante, esta é uma óptima característica para ter na equipa.

9.1.3. Técnico

Estes atributos são a verdadeira nata do mundo do futebol, aqueles que dividem a elite dos muito bons e os muito bons dos restantes. Estes são os atributos de jogo, onde deverás procurar classificações consistentes em toda a tabela para a maioria dos teus jogadores, e classificações extremas para os jogadores de elite que queres adicionar ao teu plantel.

ATRIBUTO	DESCRIÇÃO
Cantos	Este atributo reflecte a forma correcta como um jogador efectua um canto. Tirar vantagem da bola parada é importante e ter um executante capaz para os pontapés de canto, que ponha a bola em áreas chave, é muito útil.
Cruzamento	Isto indica a proficiência de um jogador ao cruzar a bola de longa distância para a área da grande penalidade.
Dribie	Isto refere-se à habilidade do jogador em driblar com a bola. Trata-se meramente da sua proficiência com a bola nos pés – a sua Velocidade, Aceleração, Agilidade e Equilíbrio todos ajudarão no seu drible em diferentes circunstâncias e, enquanto que um atributo de drible elevado o ajudará em diferentes situações, esse drible só por si não é suficiente para avançar.
Remate	A capacidade do jogador para colocar a bola no fundo da rede quando lhe surge a oportunidade. Um elevado atributo de remate contribuirá para colocar o tiro no alvo a maior parte das vezes como mínimo absoluto mas comparado com um jogador com um poder de remate inferior, este encontrará os locais onde o guarda-redes não poderá fazer nada. Esta é, em absoluto, a capacidade de um jogador efectuar um tiro certeiro – Auto-controlo e Poder de Decisão terão também influência na capacidade de um jogador pontuar de forma consistente.
Primeiro Toque	Classifica a melhor forma como um jogador toca primeiro na bola quando recebe a posse. Uma classificação elevada garantirá que o jogador será capaz de guardar a bola mais rapidamente e colocá-la numa posição útil para acção posterior. Os jogadores com classificações mais baixas neste ponto lutarão para controlar a bola com a mesma eficácia mas terão tendência para a perderem se forem rapidamente marcados.

Marcação de Pontapés Livres	Isto reflecte a forma eficaz como o jogador executa pontapés livres. Aplica-se tanto aos livres directos à baliza como aos pontapés para zonas perigosas a partir de posições mais longínquas ou mais recuadas. Um jogador que é eficaz na marcação de livres pode ser um recurso valioso – marcar cinco livres numa época e adicionar mais cinco assistências pode ser um bónus imenso.
Cabeceamento	Isto reflecte a competência do jogador em situações de jogo aéreo. O cabeceamento aplica-se a todas as situações e tem a ver apenas com a capacidade do jogador de cabecear bem a bola. O salto (e em menor medida a Força) jogam também um papel importante em combinação com o cabeceamento para se utilizar o atributo num nível mais elevado, assim como a altura do jogador.
Remates de Longe	Este é o talento do jogador em atirar de longe – de fora da área de grande penalidade. É, em grande medida, um atributo independente mas toma atenção a quaisquer outros atributos que o jogador possa ter que complementem a sua classificação de remates de longe.
Lançamentos Longos	A capacidade de um jogador executar um lançamento longo, do qual se possa tirar vantagem em situações de ataque.
Marcação	A forma correcta como os jogadores, sobretudo os de tipo defensivo, marcam um adversário. A marcação só por si, fará com que façam um bom trabalho se o atributo for elevado, mas lembra-te dos outros atributos – Força, Sem a Bola, Poder de Antecipação – que desempenharão um papel na eficácia da marcação, assim como as estruturas físicas comparativas dos dois jogadores.
Passes	Indica se o jogador é bom a passar a bola. A sua técnica e habilidade determinarão o seu sucesso ao passar a bola de longas distâncias.
Marcação de Grandes Penalidades.	A habilidade do jogador num remate de grande penalidade. Um jogador com uma classificação elevada estará mais confiante e capaz ao posicionar-se na marca da grande penalidade.
Desarme	Indica o êxito que o jogador poderá ter ao enfrentar obstruções e em não cometer faltas em tais situações. Os jogadores com uma elevada classificação de resistência à obstrução ganharão a posse de bola de uma forma consistente e serão jogadores defensivos mais capazes.
Técnica	A Técnica é a qualidade estética do jogo técnico de um jogador – a forma sofisticada como parece deslocar-se com a bola. Um jogador com uma técnica elevada terá mais probabilidades de efectuar um passe astucioso ou fazer um cruzamento através do campo com mais facilidade do que alguém tecnicamente menos capaz. Isto, por sua vez, afecta um certo número de atributos técnicos – uma técnica mais fraca irá desarmar o jogador.

9.1.4. Guarda-redes

Os Guarda-redes são muitas vezes considerados como uma raça à parte. Têm o seu próprio conjunto de atributos Técnicos no Football Manager, que são relevantes apenas para eles, e que substituem as classificações Técnicas normais (apesar de poderem ter classificações em algumas dessas áreas que permanecem invisíveis – por exemplo, um guarda-redes que sofre frequentemente grandes penalidades ou livres, deverá ter uma classificação aqui). Toma também em consideração que os guarda-redes também irão precisar de atributos Físicos e Mentais para ter êxito.

ATRIBUTO	DESCRIÇÃO
Capacidade de Jogo Aéreo	Esta é uma boa capacidade para um guarda-redes conseguir dominar a bola em situações de jogo aéreo – repelindo-a ou apanhando-a. Os guarda-redes com elevada classificação neste ponto, conseguirão lidar de forma mais capaz com estas situações potencialmente enganadoras. Os guarda-redes mais baixos também poderão ter uma vantagem, o que não quer dizer que os mais baixos não lutem também.
Comando da Área	Isto afecta a forma como o guarda-redes domina a sua área de grande penalidade e trabalha com a sua linha defensiva. Um guarda-redes que domina todo o seu rectângulo (ou seja, que tem aqui uma classificação elevada) terá um comportamento instintivo e procurará encarregar-se de situações, especialmente as que resultam de cruzamento (trabalhando assim em conjugação com a Capacidade de Jogo Aéreo). No entanto, repara que uma classificação elevada apenas aumenta a sua tendência para se evidenciar na aproximação aos cruzamentos e não, necessariamente, ganhá-los todos.

Comunicação	Refere-se à forma como um guarda-redes comunica com a sua linha defensiva e organiza a linha defensiva de uma equipa. Uma classificação elevada reflecte um melhor comunicador e permitirá que o teu quinteto (ou mais) de retaguarda trabalhe melhor em conjunto, garantindo uma maior estabilidade da defesa.
Excentricidade	Este atributo representa a probabilidade de o guarda-redes fazer o inesperado e de actuar, tipicamente, como se não fosse um guarda-redes. Coisas como driblar fora da sua área passarão a ser lugares comuns se o atributo de excentricidade for elevado.
Jogo de mãos	A forma segura como o guarda-redes se agarra à bola fazendo uma defesa ou recolhendo uma bola solta. Um melhor jogo de mãos será benéfico em condições atmosféricas desfavoráveis mas, em geral, um guarda-redes que não permite ressaltos será sempre útil.
Pontapé	A capacidade física do guarda-redes pontapear a bola – isto define, simplesmente, a distância que consegue atingir. As suas classificações de Passagem e Técnica definirão a precisão dos seus pontapés.
Um Contra Um	A capacidade do guarda-redes ter um bom desempenho quando confrontado com um adversário numa situação de um para um. Os atributos mais elevados são para aqueles guarda-redes que tentam impor-se e ganham a bola com confiança.
Reflexos.	A eficácia do guarda-redes em reacções de defesa instintiva. Se tem uma classificação de reflexos elevada, conseguirá responder ao imprevisível com mais probabilidades de êxito e poderá desenvolver defesas notáveis.
Saídas Rápidas	Define se o jogador é bom ao sair das suas linhas como reacção a bolas directas e situações semelhantes. Um guarda-redes também beneficiará se tiver uma boa classificação em Velocidade e Aceleração.
Tendência para Socar	Isto determina se um guarda-redes apanhará a bola sempre que puder ou se a afastará com um soco. Uma classificação elevada reflecte uma tendência para socar mesmo quando for possível segurar a bola.
Lançamento	Indica se é boa a distribuição do guarda-redes com o braço. Uma classificação elevada aumentará a precisão dos seus lançamentos, apesar de a Força ter influência na distância que ele consegue atingir.

Existem também alguns atributos Técnicos que se aplicam aos guarda-redes: Primeiro Toque, Marcação de Pontapés Livres e Marcação de Grandes Penalidades. Encontras descrições completas destes atributos na secção 9.1.3.

9.2. Perfil do Jogador

O ecrã de Perfil do Jogador fornece toda a informação básica e importante sobre um jogador. A maior parte do ecrã está destinada a apresentar os atributos pormenorizados na Secção 9.1, mas o ecrã contém também informação biográfica, pormenores da selecção e as suas estatísticas da época actual divididas por área de competição. Se o jogador tiver uma fotografia, ela aparecerá neste ecrã.

O menu "Vistas", localizado no topo direito da área do ecrã principal, permite-te ver os atributos do jogador de outra forma. A opção "Vista Geral" apresenta um gráfico de forma octogonal que representa seis aspectos chave da forma de jogo de um jogador. Dentro do octógono está uma forma criada pelas capacidades do jogador nessas áreas. Quanto mais perto essa forma estiver da orla do octógono, melhor o jogador será nessa área e, portanto, uma forma grande, indica um jogador com qualidades diversificadas.

"Mostrar recentes mudanças de atributo" irá alterar a vista dos "Atributos" de forma a apresentar uma seta para cima ou para baixo, ou um traço amarelo se não houver alterações, seta essa que se refere a alterações nesse atributo ao longo das últimas semanas de treino, lesão ou desenvolvimento individual.

9.3. Ecrã Pessoal

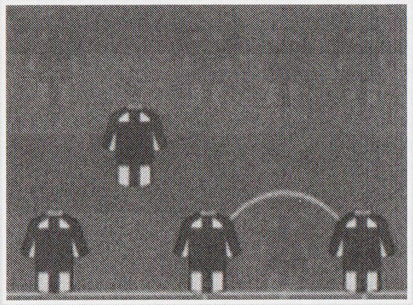
O ecrã Pessoal fornece informação sobre a personalidade do jogador. Inclui alguma informação mais biográfica assim como detalhes sobre a sua personalidade, grau de satisfação e o que os meios de comunicação social pensam dele.

Se o jogador é actualmente elegível para adicionar outra nacionalidade ao seu estado, os dias concluídos e os dias que faltam ao serviço desse país antes de ser elegível para cidadania, são apresentados num quadro ao fundo da área do ecrã principal.

9.4. Ecrã de Transferências

O ecrã de Transferências fornece informação sobre o contrato actual do jogador, e qualquer informação pertinente sobre transferências que possas precisar de saber, como sejam as equipas que estão interessadas no jogador.

9.5. Posições



O ecrã de Posições indica as posições em que um jogador pode jogar. O mostrador gráfico com o relvado no painel direito da área do ecrã principal, indica as posições que o indivíduo é capaz de assumir e cada uma delas está sujeita a um código de cores que representa o seu nível de capacidade para jogar nessa posição.

Estas correspondem às descrições de texto que se encontram no topo do painel esquerdo: São considerados seis pontos de observação para a posição:

Natural – Esta é a posição natural do jogador e aquela onde ele apresentará um melhor desempenho.

Conseguido – O jogador não estará naturalmente no seu melhor mas conseguirá um desempenho razoável nesta posição com algum sucesso.

Competente – O jogador tem experiência suficiente e capacidade para desenvolver exibições convincentes nesta posição, mas não esperes nada de extraordinário nem um grande êxito a longo prazo.

Não convincente – O jogador está a jogar fora da sua posição mas poderá conseguir fazer um trabalho aceitável durante um período curto.

Desajustada – Não é provável que o jogador tenha um grande sucesso ao jogar nesta posição. Poderá suprir uma emergência mas estará a lutar contra a corrente.

Ineficaz – O jogador não pode jogar nesta posição. És livre de o colocar nela mas não obterás um bom desempenho.

O ecrã também apresenta a competência de um jogador com cada um dos pés, assim como quaisquer movimentos preferenciais que possa ter. Apresenta ainda o número de jogos que jogou em várias posições ao longo da presente época. Por exemplo, um jogador versátil que é predominantemente um Médio Defensivo mas pode jogar como Defesa Direito, pode ter 30 aparições na sua posição principal mas 15 como Defesa Direito. Isto permite-te ver as razões potenciais para o bom ou mau desempenho de um jogador e, de facto, a sua capacidade em vários papéis.

Também podes fazer com que um jogador aprenda um novo movimento preferencial ou altere o seu jogo para ele não utilizar tantas vezes o movimento preferencial, que assim deixa de ser primordial. Para mais informações sobre esta função, consulta a secção 9.10.9.

9.6. Estatísticas

O ecrã de Estatísticas permite ao utilizador aceder a informação detalhada mas sucinta sobre qualquer jogador com um simples clique. O ecrã fornece números baseados no jogo normal geral tanto em situações atacantes como defensivas, que poderás dividir conforme desejares. O ecrã, por defeito, usa a estatística Geral, mas a partir do menu "Competições" que podes encontrar no topo direito da área do ecrã principal, podes alterar isto para veres estatísticas de apenas uma área da competição.

9.7. Treino

Este ecrã permite-te verificar e configurar os pormenores do treino individual para esse jogador. Por favor, consulta a secção 7.3 para analisares a vertente do Treino em mais pormenor.

9.8. Histórico

A secção do Histórico contém quatro ecrãs que, no seu conjunto, formam o registo histórico da carreira do jogador. O ecrã de "Estatísticas de Carreira" é a opção por defeito quando se escolhe a secção do Histórico – apresenta um registo época a época das aparições de um jogador na liga e os seus golos, e para as épocas do jogo contém mais informação estatística que está também acessível se seleccionares a fila do quadro apropriada clicando na seta à esquerda da época. O ecrã de "Feitos" apresenta a listagem de tempos que o jogador passou em cada clube durante a sua carreira e quaisquer Feitos que tenha conseguido à sua passagem.

Em "Lesões" aparece o registo de todas as lesões sofridas pelo jogador, o que pode ser uma referência útil quando se considera a hipótese de contratar ou vender um jogador. Finalmente, em "Meios de Comunicação Social" encontras toda a informação relacionada com comentários que tu, ele ou os meios de comunicação social possam ter feito relativamente aos desempenhos do jogador e às suas actividades fora do campo.

9.9. Notas

De um modo semelhante ao que acontece com o Bloco de Notas e que já analisámos na secção 4.2, estas notas são específicas do indivíduo que estás a analisar.

9.10. Interacção de Jogadores

Como treinador, terás de interagir com os jogadores numa base diária. Não apenas interacção através do módulo de interacção directa explicado na secção 9.10.9, mas acções mais específicas, como a promoção de um jogador da equipa de reservas para a equipa principal. Uma grande maioria destas acções são levadas a cabo a partir de opções que podem ser encontradas no menu de Acções. São descritas nesta secção.

9.10.1. Mover Jogadores Entre Equipas

Esta opção permite distribuir jogadores por vários plantéis, mais especificamente a equipa Sénior, a de Reservas e a dos Jovens. Como treinador, tens a última palavra no desenvolvimento de um jogador e cabe-te a ti decidir quando é que esse jogador precisa de ser sujeito a mais testes, ou quando está pronto para actuar a um nível superior. Podes também designar um jogador para uma equipa durante um período de tempo enquanto recupera de uma lesão de forma a permitires-lhe voltar à sua forma física num nível inferior em que os desempenhos e o desenvolvimento possam ser considerados mais importantes que o resultado.

Podes também fazer com que um jogador fique disponível para a equipa de Reservas se ele fizer parte da tua equipa sénior. Frequentemente, poderás querer um jovem para fazer parte da equipa principal e pretenderes que treine com ela embora não tenhas lugar para ela na equipa, no dia do jogo. Para manter a sua boa forma e satisfação elevadas e continuar o desenvolvimento, permitir-lhe jogar na reserva será um benefício positivo.

9.10.2. Solicitar Relatório Físico

Em qualquer altura, terás a opção de pedir a um ou a todos os teus Fisioterapeutas que preencham um relatório sobre um jogador. O relatório chegará à tua Caixa de Entrada e os fisioterapeutas relatar-te-ão as suas descobertas, incluindo quaisquer recomendações específicas que possam ter, dependendo da forma do indivíduo.

9.10.3. Alteração do Programa de Treino

Esta opção funciona como um atalho que te permite mudar rapidamente o programa de treino de um jogador em vez de teres de atravessar os ecrãs de Treino.

9.10.4. Definir o Estado da Transferência

Este ecrã permite-te definir o estado do jogador no plantel e nas transferências. Podes determinar o seu papel a partir de uma lista de opções auto-explicativas:

- Indispensável para o clube
- Importante jogador da primeira equipa
- Usado num sistema de rotação do plantel
- Reforço da equipa principal
- Boas perspectivas para o futuro*
- Jovem jogador muito bom*
- Não necessário ao clube

(* apenas elegível para jogadores mais jovens)

Isto pode ser definido para qualquer membro do plantel, mas para aqueles que queres vender, podes avançar para a definição das tuas instruções de gestão de ofertas de transferências, incluindo as verbas desejadas e o facto de o jogador estar ou não na Lista de Transferências "oficial".

Logo que estejas satisfeito com as tuas opções, prime "Confirmar" para as aplicares.

9.10.5. Ofertas a Clubes

Se já não pretenderes os serviços de um jogador ou se te vires forçado a vendê-lo, podes oferecer esse jogador a equipas que o teu Adjunto julgue serem mais adequadas à capacidade e reputação do jogador. Podes configurar os termos de qualquer venda potencial com todo o pormenor que desejares e podes excluir quaisquer clubes rivais se não desejares reforçar um adversário odiado.

Se qualquer equipa decidir aceitar a tua oferta, receberás uma oferta formal da sua parte na tua Caixa de Entrada.

9.10.6. Mover para os Afiliados

Se a tua equipa tem uma afiliação e os termos permitem que os jogadores sejam emprestados entre os clubes, podes designar um empréstimo para essa equipa usando esta opção. Funciona como uma sugestão para o jogador, que tem a palavra final sobre se deseja mudar-se ou não. A sua decisão chegará à tua Caixa de Entrada, em geral, dentro das 24 horas seguintes após lhe teres sugerido a movimentação.

9.10.7. Oferta de Novo Contrato
Oferece ao teu jogador um novo contrato a partir desta opção. Por favor, consulta a secção 10.4 para informações sobre a oferta de contratos.

9.10.8. Dispensa
Se já não desejares os serviços de um jogador no clube e se não o conseguires colocar noutra equipa, poderás querer dispensá-lo do seu contrato e torná-lo num agente livre. Se decidires fazer isto, terás que lhe pagar o resto do seu contrato, a não ser que entres num acordo de mútuo consentimento com o jogador. Se ele também desejar sair do clube, ofereceres-lhe a probabilidade de sair do clube com um acordo mútuo de um pagamento abaixo do contrato ou completamente gratuito, pode ser uma hipótese com êxito – mas isso não acontecerá em todos os casos e poderás acabar por fazer apenas com que o jogador fique mais teimoso tornando as coisas mais difíceis para ti, por se considerar ofendido por ter sido convidado a sair.

9.10.9. Interacção Directa com o Jogador
Podes interagir com os teus jogadores das várias formas descritas ao longo desta secção mas, em termos de discussão efectiva de um-para-um, a secção de "Interacção com o Jogador" permite-te comentar sobre qualquer jogador ou com ele directamente. Por defeito, podes pedir-lhe que recomende um contrato com equipas/jogadores/equipas técnicas com que ele tenha tido contacto em fases anteriores da sua carreira – simplesmente pedindo o seu conselho. Isto poderá avançar mais, com os jogadores apropriados a serem elegíveis como tutores dos mais jovens ou para aprenderem com um profissional sénior. O módulo de interacção altera-se ao longo da época. O formulário de jogador permite-te fazer diferentes comentários, por exemplo, dependendo da situação. Se a tua equipa está a passar por um período de crise, podes pedir a qualquer membro do teu plantel para efectuar uma reunião só para jogadores para tentares abordar os problemas. Existem numerosas possibilidades que podem ser encontradas aqui em alturas diferentes da época. Basta visitares este ecrã para cada jogador, quer te pertença ou não, e veres o que lá tem que te possa interessar.

9.10.10. Movimentações Preferenciais
Tens a opção de fazer com que um jogador tente adoptar uma movimentação preferencial específica para acrescentar ao seu arsenal. Talvez tenhas um jogador com uma classificação elevada de Marcação de Pontapés Livres e gostarias de o encorajar a marcar os livres de longa distância. Do mesmo modo, podes ter outro jogador com bons níveis de velocidade e capacidade de antecipação e gostarias que ele se centrasse nessas capacidades durante o treino. Para isso, selecciona a opção pretendida na lista de Movimentos Preferenciais do ecrã Interacção de Jogadores. Segue-se uma resposta, na qual, normalmente, o jogador aceita incluir esta acção no seu plano de treino. Também podes remover os Movimentos Preferenciais – um outro jogador pode ter preferência por jogar no flanco esquerdo mas não tem capacidade de drible e é dextro. Assim, faz sentido pedir-lhe para tentar remover esta característica do seu estilo de jogo, o que pode ser feito seguindo o mesmo método descrito anteriormente. Ao longo de alguns meses, estes jogadores vão dar o seu melhor para se adaptarem ao teu pedido e, no final, receberás uma indicação a dizer se foram bem sucedidos ou não.

9.10.11. Disciplinar Jogadores
Muito provavelmente não vais querer que os teus jogadores te ultrapassem. Eles precisam de uma qualquer forma de disciplina. A quantidade exacta depende das tuas tendências e da confiança que neles queres colocar, mas se algum deles pisar o risco, poderás discipliná-los através de um aviso oficial ou uma/duas (no máximo) semanas de salário. Os jogadores só poderão ser disciplinados se, de facto, cometeram uma infracção. Se actuarem de forma não profissional, violenta ou se forem expulsos durante uma partida, ou se, simplesmente, não tiverem apresentado a exibição que deles esperavas, podes tocar-lhes onde, realmente, lhes dói – a carteira. Contudo, toma cuidado pois a punição excessiva pode fazer com que angaries uma reputação negativa e os teus jogadores não irão gostar disto – e, eventualmente, a tua direcção também não. Se multares muitos jogadores ao mesmo tempo por um motivo que pode ser discutível, os teus superiores irão querer falar contigo. Faz uma boa gestão de tudo isto e o teu plantel manter-se-á na linha.

9.10.11. Comparações
Toma dois jogadores, posições semelhantes; poderão talvez diferir na idade, altura, peso, etc. São comparáveis. O Football Manager permite-te agarrar em dois jogadores e comparar cada faceta do seu jogo.

O comportamento por defeito para a secção de Comparação é o de oferecer a comparação com um jogador que tenhas visto recentemente, pelo que, se estiveres a pensar em comparar dois jogadores, clica no ecrã de perfil do primeiro jogador, depois no segundo, depois em "Comparar com". A comparação tem três ecrãs diferentes, seleccionáveis a partir do menu hierárquico. Por defeito, é carregada página de "Atributos" onde é comparada a sua informação biográfica, depois os seus atributos comparados uns com os outros. O jogador da esquerda tem uma barra colorida; o jogador da direita terá uma cor diferente. A barra maior apresentada significa um melhor atributo – embora o valor numérico seja também apresentado. A página de "Vista Geral" compara os jogadores usando o "octógono" de Vista Geral tal como se descreve na secção 9.2, enquanto que o ecrã de "Estatísticas" compara as suas estatística da época actual até ao momento.

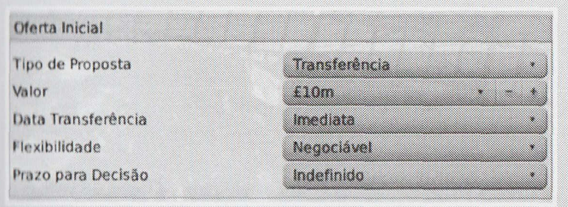
Usando a funcionalidade de comparação poderás fazer julgamentos bem informados sobre os locais no teu plantel, entre jogadores ou decidir sobre novos contratos potenciais.

9.10.13. Diversos
A secção "Vários" ou "Diversos", permite-te dar um diminutivo a um jogador. Isto irá alterar o seu nome em todos os locais onde ele apareça mas nos jogos em rede/na Internet, apenas o jogador local que definiu o diminutivo o verá – todos os outros apenas verão o verdadeiro nome do jogador. Se quiseres que o diminutivo desapareça, selecciona "Remover o Diminutivo". Esta secção também continha a opção "Criar Filtro de <nome do jogador>" que é descrita em mais detalhe na secção 4.7.2.

10.0 TRANSFERÊNCIAS

Seja qual for o plantel que venhas a receber, rapidamente irás identificar buracos e áreas onde a tua equipa poderá melhorar. O método mais comum de emendar estes problemas no mundo do futebol é recorrendo ao mercado de transferências. O melhoramento pode chegar devido à adição de jogadores mas o teu plantel pode também tornar-se mais forte devido à venda de um jogador. Esta secção apresenta os aspectos chave das movimentações e negociações no Football Manager™ 2009.

10.1. Comprar Jogadores
Para começar, precisas de identificar um jogador que queiras. Para informação sobre o modo de usar a funcionalidade de Pesquisa de jogadores, por favor, consulta a secção 4.7.2. Se identificaste um jogador por este método, ou através dos relatórios dos olheiros ou qualquer outro meio, e se decidiste que gostarias que ele fizesse parte da tua equipa, o primeiro passo consiste em seleccionar "Fazer uma Oferta" no menu de Acções.



O ecrã de Oferta de Transferência permite-te compor a tua oferta em todo o detalhe que desejares. Primeiramente irás preocupar-te com o painel "Oferta Básica".

O "Tipo de Oferta" pode ser um de quatro escolhas típicas, com algumas outras que são específicas da liga ou do país. Por defeito, tem a opção normal de "Transferência". Isto pode ser substituído por "Teste", "Empréstimo" ou "Informações". Receber um jogador em teste é algo que preferencialmente farás com um jogador sem contrato, dado que na maioria dos casos, um clube ficará relutantes em deixar um jogador passar um período de teste noutro clube. Os empréstimos são descritos em mais detalhe adiante nesta secção, enquanto que as "Informações", são um meio de perguntar a um clube o que esse clube está preparado para aceitar por ele e saber se está de todo disponível.

Depois de decidido o tipo de Transferência, precisarás de decidir um salário para o jogador. A barra de informação no topo da área do ecrã principal, indica o valor actual estimado do jogador e qualquer verba que o seu clube esteja a pensar pedir por ele (se essa verba estiver clara), aparecerá também aqui. A não ser que o jogador esteja na lista de transferências, precisarás de oferecer um mínimo absoluto do seu valor para manteres o interesse daqueles que detêm o direito sobre ele e, muito provavelmente, irás ter de oferecer bastante acima disso para conseguires chegar a uma plataforma de entendimento.

Os outros elementos não são tão "cruciais" mas serão, mesmo assim, considerados importantes. A "Data de Transferência" permite-te estabelecer quando o negócio se efectuará. Muitas vezes deixarás esta como "Imediata" ou "Próxima disponível" para que ocorra na próxima oportunidade possível mas se não tiveres os fundos necessários na altura, nem desejares perturbar o teu plantel, ou deixar o jogador em desenvolvimento na sua equipa anterior durante muito tempo, poderás ter o negócio efectivado no final da época actual. "Flexibilidade" é a quantidade de espaço de negociação que desejas que a outra parte tenha – "Negociável" significa que estás aberto a discussão, "Não-negociável" significa que não estás. O "Prazo para a Decisão" é a altura em que pretendes a resposta, se estiveres apertado de tempo.

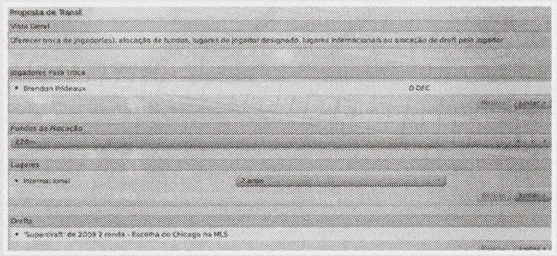
Logo que tenhas definido os componentes nucleares do teu negócio, podes começar a afinar os pormenores para incentivares a tua equipa a aceitar. Por exemplo, podes partir o pagamento em prestações, ou oferecer outros adicionais baseados no desempenho ou no reconhecimento internacional. Estes, em particular, terão interesse para qualquer clube que tenha previsões de venda, dado que a receita potencial nos meses e anos vindouros poderão ajudar na segurança financeira e na prosperidade a longo prazo. Existe também o potencial para oferecer a um jogador uma troca parcial. Isto, em geral, apenas será benéfico se o clube vendedor tiver interesse em algum dos teus jogadores, facto de que o teu Treinador Adjunto te informará no painel de comentários ao fundo do ecrã, assim como de quaisquer necessidades potenciais que possam ter, para que possas fazer uma oferta abalizada de uma troca parcial.

Empréstimos
O empréstimo de jogadores beneficia, em geral, todas as partes. O jogador consegue um lugar na primeira equipa, os seus proprietários beneficiam do desenvolvimento do jogador ou de não terem de o ter mais tempo na equipa, e a equipa que recebe obtém um jogador que presumivelmente desejava, dado que o pedira por empréstimo. Quando compuseres uma oferta de empréstimo, podes estabelecer a duração da sua permanência no teu clube, assim como a tua contribuição para os salários e qualquer verba que tenhas a oferecer como incentivo para o seu clube aceitar a oferta. Se houver a intenção de manter o jogador a longo prazo, podes definir um "Pagamento Futuro" que possas dispensar a qualquer momento e oferecer ao jogador um contrato a tempo inteiro.

Se é o teu clube a emprestar, poderás querer ter em consideração se o jogador poderá ter de vir a jogar partidas contra o teu clube, ou jogar em competições da taça (tornando-se por isso impedido se regressar para ti), ou se queres a opção de terminar o empréstimo mais cedo.

10.2. Venda de Jogadores

Vender jogadores é uma parte tão fundamental da gestão como comprar. Quer estejas a fazê-lo para te livrares de empecilhos, ou para garantir estabilidade financeira, mais cedo ou mais tarde irá acontecer. Se receberes uma oferta por um jogador, vinda de outro clube, podes negociar o acordo da mesma forma que fizeste uma oferta, tal como se descreveu na secção 10.1.



Contudo, se desejares iniciar a venda de um jogador, tens o poder de colocar a bola a rolar. A partir do menu Acções de um jogador que pretendas vender, selecciona "Ofertas a Clubes" O ecrã tem um aspecto semelhante ao do ecrã de Ofertas de Transferência.

Inicialmente, estabelece o montante que esperas receber por esse jogador. Tenta ter em consideração o(s) clube(s) alvo e aquilo que estará ao seu alcance. Se necessário, pede menos à partida e mais dinheiro a longo prazo ou montantes com base em incentivos, disponíveis a partir da secção "Pagamentos Adicionais". Ao mesmo tempo, no entanto, não te esqueças que és o clube vendedor – tenta obter o maior retorno que conseguires. Uma das formas é a de incluir uma cláusula adicional. Se estás a vender um jovem jogador com potencial, tenta incluir uma cláusula em que obtenhas uma percentagem sobre qualquer montante pelo qual o clube o venha a vender no futuro. Se suspeitas que o jogador poderá não ter muita participação no futebol da primeira equipa no seu novo clube, talvez possas incluir um montante de "Retorno", com o qual poderás tentar recuperar o jogador para o teu clube por um valor adicional.

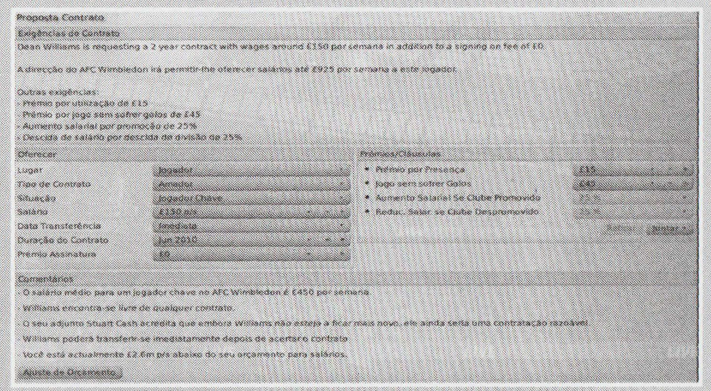
O teu Treinador Adjunto enviará os detalhes de qualquer negócio proposto para todos os clubes que considere adequados. Se não quiseres que um jogador vá para um clube rival, marca a caixa adequada neste ecrã antes de clicares em "Confirmar". Quaisquer interessados manifestarão esse interesse nos dias imediatamente subsequentes, fazendo uma oferta de qualquer tipo. A partir daqui, cabe-te a ti negociar a melhor proposta possível.

10.3. Jogadores Livres

Se o teu clube tem falta de dinheiro e falta de elementos/talentos, terás de procurar noutros locais por novas aquisições. Os jogadores livres podem ser uma opção nesta situação. Isto não funciona apenas para as equipas menores – os grandes clubes podem encontrar alguns veteranos de topo ou talentos sem contrato por aí, especialmente com a lei Bosman e com os jogadores livres a aguardar decisões.

Podes encontrar todos os jogadores que são considerados livres, aplicando um filtro no ecrã de Pesquisa de Jogador, tal como se descreve na secção 4.7.2. Define o filtro como "Estado do Contrato" ou "Sem Contrato" e terás a listagem de todos os jogadores sem clube ou sem contrato. Identifica quaisquer jogadores que julgues poderem vir a melhorar a tua equipa, depois começa por lhes oferecer um contrato.

10.4. Oferta de Contratos



Existem duas situações em que oferecerás um contrato a um jogador – quando lhe ofereces um contrato inicial ou quando renovas esse contrato na tua equipa. Ambos são tratados de forma idêntica – farás exactamente o mesmo em ambos os casos.

Quando optares por oferecer um contrato, aparecerá o ecrã de Oferta de Contrato. O ecrã está dividido em três partes – os pedidos, a oferta e quaisquer comentários que o teu Treinador Adjunto julgue necessários.

O jogador ou o seu agente indicarão os termos que esperam encontrar como mínimo e, a partir daí é a tua vez de apresentares uma oferta. Dependendo do estado que pretendas que o jogador assuma no teu plantel, a tua direcção poderá aumentar ou diminuir o seu salário de acordo com isso – poderão estar mais inclinados a pagar mais por um jogador chave. Estabelece o salário semanal em algo que possas pagar e que agrade ao jogador

e tenta definir uma duração de contrato com que ambas as partes concordem. Se achares que o jogador pode precisar de um certo "adoçante" para assinar contigo antes de outros clubes que possam estar interessados, talvez seja aconselhável oferecer um Montante de Contratação ou qualquer outro bónus atractivo. O jogador pode até já ter solicitado esse montante para ver até que ponto estás disposto a ir e quando estiveres satisfeito, poderás apresentar a oferta oficial ao jogador. De um modo geral, ele responder-te-á dentro de alguns dias.

Haverá jogadores com que é mais difícil negociar do que com outros – podes, ocasionalmente, fazer uma análise da sua mentalidade pelo modo como te perguntam as condições no ecrã de Oferta de Contrato – alguns exigirão, outros solicitarão. Pode ser também útil verificar o histórico de um jogador nos meios de comunicação social assim como a sua personalidade, antes das negociações, de forma a estares absolutamente preparado para a negociação com ele. Uma boa preparação permitirá que as conversações de contratação decorram de forma mais suave.

10.5. Listas preferenciais

A tua lista preferencial permite-te reunir e armazenar uma conveniente lista de todos os jogadores em que possas ter interesse. Para mais detalhes sobre Listas Preferenciais, por favor, consulta a secção 4.7.3.

10.6. Centro de Transferências

O Centro de Transferências pode ser encontrado no menu hierárquico a partir do ecrã de equipa/plantel. É um ecrã que te permite observar toda a actividade de transferências num só local e agir sobre qualquer elemento de forma rápida e fácil. A maior parte da área do ecrã principal apresenta a listagem de todos os negócios presentemente em execução ou pendentes. Se seleccionares qualquer elemento clicando na sua linha da tabela, verás surgir mais informação no painel mais pequeno ao fundo da área do ecrã principal. Serão também activados os botões "Retirar" e "Ver Oferta".

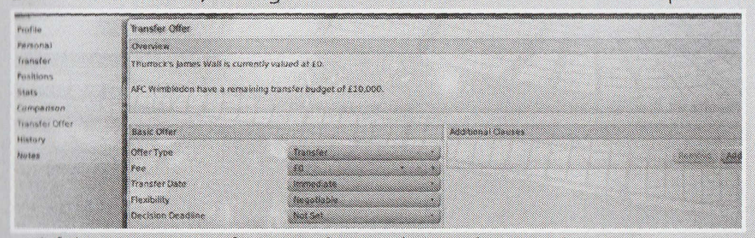
10.6.1. Cláusulas

As secções de Transferências tratam exclusivamente dos extras financeiros envolvidos em qualquer negócio de transferências que o clube tenha tido. Se, por exemplo, estiveres a pagar por um jogador em prestações, os termos desse negócio serão mantidos aqui até que todas as prestações tenham sido pagas. Os montantes de percentagens futuras e os adicionais com base em incentivos tanto para jogadores comprados como vendidos podem também ser vistas aqui. Pode ser útil verificar este ecrã de vez em quando para te lembrares que ainda podes estar a pagar por um negócio que fizeste há 18 meses e que é precisamente aí que estão as inexplicáveis £100k mensais em falta.

10.7. Negociação e Recrutamento

Se escolheste gerir uma equipa da Liga Principal dos EUA, consultarás muito menos o mercado de transferências mas, em vez disso, terás de negociar com outras equipas. Para além disso, terás de participar no SuperDraft anual da MLS.

Em termos básicos, os negócios são aí mais como uma troca recíproca. A Equipa A deverá dar determinados recursos à Equipa B para obter em troca o que pretende. Esses recursos incluem jogadores do teu plantel ou selecções de recrutamento. Por exemplo, um negócio típico poderá decorrer assim:



Podes adicionar ou remover elementos como melhor entenderes usando os botões apropriados. Logo que estejas satisfeito com a tua oferta, poderás submetê-la e, em breve, terás a resposta da outra equipa com a sua decisão sobre a negociação. O SuperDraft anual da MLS é um evento em que todas as equipas da MLS seleccionam os seus melhores talentos entre os 18 e os 22 anos que estejam disponíveis. As equipas irão escolher da ordem inversa das suas classificações na época anterior mas as aquisições por recrutamento poderão mudar de mãos ao longo do ano, como se descreveu anteriormente. Nos dias que precedem a SuperDraft, o ecrã de Recrutamento ficará acessível a partir do menu hierárquico da competição. Está dividido em duas secções principais. O painel superior contém a relação de todos os jogadores elegíveis para selecção e o estado actual do teu orçamento, enquanto que a metade inferior apresenta a listagem de Recrutamento completa. Os jogadores elegíveis são aqueles que escolheram entrar no recrutamento, vindos do futebol universitário ou colegial, ou americanos que regressam do estrangeiro para jogar no seu país. Pouco antes da SuperDraft, terá lugar a Convenção da SuperDraft MLS. Este é um "exercício" de pré-recrutamento para exibição dos melhores jogadores elegíveis e para mostrar pela última vez o que eles poderão trazer aos seus potenciais pretendentes. Quatro equipas, MLS A/B/C/D, competirão num torneio em que cada plantel é equilibrado com os jogadores recrutáveis. Os jogadores que apresentam um bom desempenho aqui poderão não ser os melhores disponíveis mas é, de facto, um evento onde a cotação pode subir ou descer para cada um, tão perto do dia do recrutamento. Existe também um Recrutamento Suplementar que, tal como o seu nome indica, funciona como um pequeno recrutamento extra, onde as equipas poderão seleccionar jogadores que não foram considerados no SuperDraft.

10.7.1. Regra do Jogador Designado

A Regra do Jogador Designado da MLS permite que cada equipa contrate um jogador que ultrapasse o regulamento do Fundo Salarial por época. $400.000 do salário de um JD contam para o Fundo Salarial, enquanto o restante é descontado e cobrado ao dono da equipa. Cada equipa tem uma vaga para um JD, que pode ser comercializada como um activo, mas as equipas podem ter um máximo de dois JD. Para o segundo jogador, vão para o Fundo Salarial $325.000 do seu contrato em vez de $400.000.

11.0 FINANÇAS

Uma boa gestão financeira é primordial. A tua direcção espera e exige isso de ti. Podes ter sucesso no relvado mas, se as tuas finanças estiverem num estado perigoso, estarás a enveredar por uma estrada tortuosa de onde muitas equipas lutam para sair.

11.1. O Ecrã de Finanças

O teu ecrã de Finanças está acessível a partir da opção Finanças no menu hierárquico do teu ecrã de equipa/plantel. Está dividido em cinco secções – um Sumário, Receitas e Despesas detalhadas, Salários e Transferências.

11.1.1. Finanças

As primeiras quatro destas opções tratam em grande medida do estado financeiro do dia-a-dia do clube. O ecrã do Sumário dá-te uma visão geral rápida e informativa sobre o modo como vai o clube. Os ecrãs de Receitas e Despesas apresentam em mais detalhe o dinheiro que entra e sai numa base mensal e ao longo da época. O ecrã de Salários dá uma indicação de onde o teu dinheiro está a ser gasto dividido pelo plantel – não com uma lista individual mas numa análise de estado do plantel.

Vale a pena gastar algum tempo ao longo da época para analisar este ecrã cuidadosamente para te certificares de que estás com as obrigações fiscais em dia. Algumas autoridades da liga de futebol punirão as equipas que entram na administração com uma dedução por pontos e, se as coisas ficarem realmente feias, os credores poderão tomar o controlo da tua equipa e aceitar quaisquer ofertas feitas sobre os teus jogadores para aliviar os problemas financeiros em que te encontras.

11.1.2. Orçamentos de Gestão de Salários e de Transferências

Também tens a opção de gerir os teus orçamentos de salários e transferências de forma a poderes, por exemplo, movimentar alguns fundos de uma área para outra para maximizar os benefícios que poderás obter do teu balancete. Para o fazeres, navega até ao ecrã da Sala da Direcção e selecciona "Fazer Pedido à Direcção" e "Ajustar Orçamentos de Salários e Transferências". A direcção irá apresentar a sua opinião sobre o assunto e indicar quaisquer mudanças que sinta disponibilidade para te permitir. Dependendo da situação financeira do clube, estas modificações poderão ser um pouco restringidas.

12.0 A PARTIDA

Assim, com todos os antecedentes definidos e explicados, chegou agora, provavelmente, a altura de efectuar uma partida. O Football Manager™ 2009 tem cobertura 3D dos acontecimentos.

12.1. Preparar-se para a partida

Antes de clicares em "Ir para Jogo", é aconselhável que faças algumas verificações e observações. A informação que te é disponibilizada na "Antevisão" indica quais os jogadores que não estão disponíveis em cada equipa para este jogo, assim como o árbitro e as condições climatéricas, assim como pormenores dos registos históricos entre os dois adversários. Toma tudo isto em consideração quando tomares a decisão final sobre a equipa que irás apresentar. Considera o facto de jogares em casa ou fora, e o teu recorde respectivo – assim como também o da oposição.

Logo que estejas satisfeito com a equipa para o jogo, clica no botão "Ir para Jogo" atrás mencionado para Continuar o jogo e avançares para a composição antes da partida.

12.2. Composição antes da partida

A primeira fase da composição é o ecrã de alinhamentos e de análise. O ecrã de Alinhamentos apresenta a formação e pessoal destacado para cada equipa nesta partida, enquanto que o ecrã de análise te informa de quaisquer potenciais objectivos que possam ser atingidos nesta partida. O ecrã também inclui as informações de previsão – probabilidades, jogadores chave, e um estudo de previsão do que te aguarda nos próximos noventa minutos.

Quando progrides deste ecrã, serás levado ao ecrã de Palestra de Equipa. Esta é a tua última hipótese de falares aos teus jogadores antes do pontapé de saída, uma hipótese de lhes dares algumas instruções finais e palavras de sabedoria. O que lhes dizes pode ter um efeito retumbante naquilo que acontecerá nos próximos 45 minutos, por isso escolhe sensatamente. Podes estabelecer uma palestra de equipa geral para toda a equipa, falar com cada jogador individualmente ou usar um procedimento que seja uma mistura dos dois. Alternativamente, podes usar o botão "Pedir ao Adjunto" para mandares o teu Treinador Adjunto efectuar a palestra de equipa.

É agora também a oportunidade de dares à tua equipa instruções específicas para enfrentarem os jogadores da oposição, a partir do menu hierárquico de "Instruções do Adversário". Selecciona um jogador a partir da sua linha na tabela para fazeres aparecer as opções tácticas no painel da direita e depois configurares a marcação, a pressão, e as opções de pé direito ou pé esquerdo.

Logo que tenhas feito isto, serás levado para o ecrã de partida antes do pontapé de saída.

12.3. O Ecrã da Partida

O ecrã da partida tem um certo número de vistas diferentes, todas disponíveis a partir do menu hierárquico, e um número de objectos diferentes com os quais podes interagir durante a partida. Por defeito, o aspecto será este, a partir do ecrã tradicional de "Vista Geral".

As opções do menu hierárquico podem ser descritas como segue:

Vista Geral: A visão normal e tradicional de uma partida. Mostra o resultado actual, os marcadores e os eventos chave da partida, assim como os equipamentos que os jogadores estão a utilizar, para além de informação diversa como dados, estádio, competição, condições atmosféricas e árbitro. Como o seu nome indica, esta é uma visão geral da partida.

Visão da Partida: A acção decorre aqui. Como procedimento automático, de cada vez que ocorre um evento chave, o ecrã da partida mudará do ecrã onde estiveres a "descansar", seja ele qual for (por defeito, será o ecrã de Vista Geral") para a acção. Durante a partida poderás clicar em qualquer ícone de jogador para o identificares pelo nome.

12.3.1. Visão Total do Campo

A visão total do campo transforma o Ecrã da Partida, que todos os jogadores do Football Manager™ conhecem, num novo ecrã concebido especificamente para uma visão 3D da partida. O foco principal e maioritário do ecrã é, naturalmente, o campo e o que lá se passa. Em cima, à esquerda, aparece o painel e à direita um menu pendente de "Widgets" que te permite seleccionar qualquer número relativo aos itens que aparecem normalmente no menu hierárquico do lado esquerdo do ecrã e utilizá-los como caixa de contexto na visão total do campo. Podes colocá-los onde quiseres e fechá-los clicando no botão vermelho com um 'x' que aparece no canto superior direito das caixas dos símbolos gráficos.

Na parte de baixo do ecrã está a barra com o tempo de jogo, que regista todas as incidências importantes para as poderes consultar rapidamente noutras situações, e em cada canto existe um indicador do jogador de cada equipa que tem ou teve pela última vez a bola.

O botão "Controlos Avançados" amplia-se para permitir ao utilizador ter mais controlo sobre o que está a ver. O menu pendente "Câmara" apresenta uma lista de diferentes perspectivas em que podes ver o jogo – por exemplo, continua a estar disponível a visão 2D aérea, mas agora tens a câmara TV, a câmara da Bancada Principal e muitas outras. Aqui, podes também activar ou desactivar as repetições, seleccionar a velocidade da acção do jogo, configurar o nível de nitidez dos destaques. Todas estas opções estão também disponíveis no menu hierárquico fora da Visão Total do Campo.

12.3.2. Visão Parcial do Campo

A Visão Parcial do Campo mostra a acção mantendo o tradicional Ecrã da Partida. A barra com o tempo de jogo mantém-se na parte de baixo do painel com a acção por cima, mas todas as outras opções estão nos locais "habituais".

Estatísticas: A secção de Estatísticas expande-se para incluir as estatísticas do jogo, as zonas de acção, e referências estatísticas detalhadas de ambas as equipas para a partida em causa. Mantém o rato sobre o cabeçalho de uma coluna para veres a que se refere a abreviatura dessa estatística.

12.3.3. Feedback do Treinador Adjunto

Esta secção inclui também o feedback do teu Treinador Adjunto em relação ao que se está a passar na partida. O ecrã está dividido em quatro painéis – uma lista de comentários Antes do Jogo baseados na análise e na percepção do Adjunto, um comentário sobre Estatísticas, algumas observações sobre Desempenho em geral e ideias e notas Tácticas.

O painel de Desempenho tem também um menu pendente de "Vistas" que te permite ver o que o teu Treinador Adjunto tem a dizer de 15 em 15 minutos durante o jogo, uma ferramenta útil para identificar tendências na partida ou determinar se as substituições tiveram o efeito desejado.

Últimos: Selecciona esta opção para veres os últimos resultados de todos os jogos que estão a decorrer no teu jogo guardado ao mesmo tempo que o teu, assim como actualizações de golo ao minuto, em estilo de vidiprinter. Se estás numa competição onde é utilizado um formato de liga, uma tabela da liga ao vivo aparecerá aqui também, pelo que para aqueles tensos jogos do último dia da época estarás muito bem actualizado quanto à posição em que os eventos te coloquem.

Formações: Verifica, em qualquer altura, a formação que está a ser utilizada pelo adversário. O ecrã também apresenta a tua própria formação, mas essa tu já deverás conhecer...

Visão Dividida: O ecrã de visão dividida permite-te ver qualquer combinação de ecrãs disponíveis lado-a-lado (excepto as visões da acção do jogo). A partir do menu pendente no topo de cada painel, selecciona o ecrã que queres utilizar nessa área.

Relatório: Todos os comentários da partida são armazenados aqui para referência. Clica num evento para veres a acção.

Após a Partida: Os detalhes do "resumo final" após a partida apresentam os objectivos listados na antevisão e que tenham sido conseguidos no decorrer da partida, assim como um estudo analítico final dos jogadores chave de ambas as equipas e do modo como se comportaram.

Para além das opções do menu hierárquico, o menu de Acções tem os mesmos comandos para controlares exactamente o que vês. Para além da barra da velocidade da partida e dos realces, o utilizador pode também indicar se as repetições serão ou não reproduzidas e o índice de momentos de realce que quer receber. Se és ambicioso e tens disponibilidade de tempo, podes ver a partida "Completa" (repara, que isto não representa, de facto, 90 minutos), momentos de interesse alargados, apenas os eventos chave ou nenhum, ou mesmo ver o jogo apenas com comentário em texto.

Logo que estejas satisfeito, avança!

Ao intervalo e no final do jogo, terás a oportunidade de oferecer uma palestra de equipa aos teus jogadores. A palestra de equipa a meio do tempo será, em geral, sobre o que aconteceu na primeira metade e sobre o que esperas que aconteça na segunda, enquanto que a palestra do final do tempo terá uma natureza de reacção aos acontecimentos. Tal como na palestra antes do jogo, tem cuidado com o que dizes aos teus jogadores, pois isso poderá ter um forte efeito na forma como eles lidarão com as coisas a partir desse momento, sobretudo no caso das palestras ao intervalo.

Se, no final da partida, desejares guardá-la para mais tarde a veres no leitor de partidas externo (disponível a partir da opção "Ver Partida" no Menu Principal), clica em "Guardar" a partir da barra do menu da esquerda e irá ser-te indicado para guardares o ficheiro .pkm da partida em Os meus documentos\Sports Interactive\Football Manager™ 2009\matches.

13.0 OBJECTOS VÁRIOS

13.1. Marcadores

Tens a possibilidade de marcar qualquer ecrã no jogo da mesma forma que marcarias uma página da Internet no teu programa de navegação. A partir de qualquer ecrã pretendido, selecciona o menu de "Marcadores" a partir da barra de menu e depois a opção "Adicionar Marcador". A hiperligação permanecerá então nesse menu até à altura em que desejares modificá-la, permitindo-te aceder aos teus ecrãs favoritos apenas com dois cliques nos botões.

Podes escolher qualquer ecrã para ser a tua Página Inicial, seleccionando a opção "Definir como Página Inicial" a partir do menu "Marcadores". Para saberes mais sobre a tua Página Inicial, por favor, consulta a secção 4.9.

13.2. Editor de Dados

O Editor de Dados do Football Manager é uma poderosa aplicação que permite ao utilizador modificar a base de dados de jogo do Football Manager™ 2009. Para obteres ajuda com a utilização do editor, por favor, visita os Fóruns da Comunidade em http://community.sigames.com/

13.3. Actualizações de Jogo

O jogo saiu para a fase de fabrico mas o trabalho continuará no Football Manager™ 2009 até ao dia do lançamento e para além dele dado que a Sports Interactive esforça-se para melhorar todos os aspectos do jogo. Por vezes, serão publicadas actualizações do jogo contendo reparações críticas e melhoramentos – estas surgirão sob a forma de "patch", estando as primeiras notícias sobre eles sempre disponíveis no site da SIGames em www.sigames.com.

O Football Manager™ 2009 tem uma funcionalidade que permite ao utilizador verificar, em qualquer altura se está a utilizar a versão mais actual do jogo. Clica em "Actualizações do Jogo" no Menu Principal e o jogo irá efectuar uma verificação e aconselhar-te de acordo com ela.

Logo que tenhas feito o download do "patch", faz um duplo clique sobre o ícone o que, em instantes, irá descomprimir a aplicação desse mesmo "patch". A partir daqui, é um simples caso de clicar em "Actualizar" através do "patch" automático para proceder à respectiva actualização. Quando terminares, sai e carrega o teu Football Manager™ 2009 já actualizado.

14.0 JOGO MULTI-TREINADOR, EM REDE E NA INTERNET

O Football Manager™ 2009 não se destina apenas a jogo individual – também é compatível com o jogo multi-utilizador e em rede. De facto, existem muitos adeptos que acreditam que o jogo se joga de forma muito mais interessante com múltiplos utilizadores humanos. Se desejares jogar desta forma, toma atenção à informação nesta secção.

14.1. Jogo com múltiplos utilizadores (hot-seat)

O jogo hot-seat refere-se a múltiplos jogadores actuando sobre o mesmo jogo guardado no mesmo computador. Para iniciar este tipo de jogo, o utilizador deve começar por criar um novo jogo normal. Logo que isto tenha sido feito, para adicionares novos treinadores, podes seleccionar "Sim" se/quando te for pedido, ou escolher "Adicionar Novo Utilizador" no menu "Opções" tal como se descreve na secção 2.3. Logo que estejas satisfeito com o número de jogadores entrados, joga como num jogo "normal". Quando o utilizador completar as suas tarefas para aquele dia e clicar em "Continuar", o jogo avançará então para o próximo utilizador. Quando todos os jogadores tiverem clicado em "Continuar" o jogo avançará.

14.2. Jogo em Rede

O jogo em rede permite ao utilizador jogar Football Manager™ 2009 contra outros jogadores humanos quer numa rede local, quer na Internet. Podes ser o anfitrião de um jogo desses, ou podes simplesmente entrar num jogo guardado em que o anfitrião é outro jogador.

Para iniciares um jogo em rede como anfitrião, cria um novo jogo tal como foi descrito neste manual. Certifica-te de que marcaste a caixa "Executar como Servidor" nas "Preferências" – isto irá permitir a outros jogadores entrarem no teu jogo guardado. Logo que o jogo tenha sido definido e tenhas escolhido uma equipa para treinares, estás em posição de funcionar como anfitrião de um jogo em rede. A partir do menu "Opções", vai para o ecrã de "Estatísticas de Jogo" e anota o "Endereço IP do Servidor". Precisarás de fornecer este endereço a qualquer utilizador ao qual pretendas permitir a entrada no teu jogo em rede.

Se vais juntar-te a um jogo em rede, tudo o que precisas é conhecer o endereço IP do anfitrião. A partir do Menu Principal, selecciona "Rede" e depois selecciona um servidor. Se não existirem quaisquer servidores ou se o servidor a que pretendes juntar-te não estiver aí, introduz o endereço IP na opção "Entrar noutro Servidor" localizado ao fundo do menu hierárquico. Deverás entrar/voltar a entrar no jogo em rede guardado.

15.0 RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS

Se experienciares algum problema com o Football Manager™ 2009 em qualquer altura, o primeiro plano de acção consistirá em consultar o site da Sports Interactive, em particular a SIBase, que pode ser encontrada em http://www.sigames.com/sibase.php. Isto funciona como um apoio online para todos os jogos da Sports Interactive e contém ajuda e soluções para um certo número de problemas. Verifica as rubricas marcadas como "RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS" e, se necessário as instruções "COMO FAZER" e se, mesmo assim, não encontrares solução, verifica os fóruns da comunidade em http://community.sigames.com/ onde um membro da Equipa FM poderá vir a ajudar-te mais.

15.1.1. Informação Importante sobre Programas Anti-Vírus e os Ficheiros do Football Manager™

Nota que, uma vez que as características dos ficheiros do Football Manager são alteradas e actualizadas durante o jogo, alguns programas anti-vírus podem, infelizmente, marcá-los como ficheiros perigosos e, se efectuarem acções sobre eles, podem corromper ou inutilizar os teus jogos guardados ou destruir dados do jogo.

Deves configurar o teu programa anti-vírus de modo a excluir todas as pastas Sports Interactive da detecção de vírus. Consulta a ajuda do teu programa anti-vírus para saberes como o fazer. Em alternativa, podes não fazer nenhuma detecção de vírus enquanto jogares o Football Manager™.

Se seguires esta recomendação, a tua experiência com o Football Manager™ não será prejudicada pelo teu programa anti-vírus.

WAR CHILD HEROES

THE BEST TRACKS EVER
COVERED BY THE BEST BANDS OF OUR TIME
CHOSEN BY THE GREATEST MUSIC HEROES

Including
DUFFY / Paul McCartney
RUFUS WAINWRIGHT / Brian Wilson
BECK / Bob Dylan
SCISSOR SISTERS / Roxy Music
THE KOOKS / Ray Davies

COMING SOON

In support of the real heroes
children who live with the brutal affects of war
www.warchild.org.uk/heroes

WAR child

a donation of the sale of this game has been given
to War Child by Sports Interactive and Sega Europe

Parlophone

16.0 CRÉDITOS

16.1.1. Sports Interactive

Keldon Alleyne
Jesper Andersson
Grant Appleyard
Alex Bell
David Bonney
James Capstick
Paul Collyer
Oliver Collyer
Rob Cooper
Steve Cox
Marlon Davidson
Sam Deane
Gordon Dunbar
Neil Dejyothin
Paul Dejyothin
Marc Duffy
Keith Flannery
Ruben Gomes
Dean Gripton
Nick Habershon
Scott Harwood
Carey Hickling
Ray Houghton
Craig Hunter
Miles Jacobson
Richard Jones
Graeme Kelly
Olly Kenney
Svein E Kvernoey
Ed Lambert
Mark Linnane
Michael Nygreen
Ronnie Ochero
Okwaeze Otusi
Des Owens
Risto Remes
Philip Rolfe
John Schofield
Martin Smith
David Soley
Peter Sottrel
Glenn Stiemens
Kevin Turner
Marc Vaughan
Andy Wilson
Mark Woodger

16.1.2. Programação Adicional

Mark Atkinson
Kentaro Fujita
Pascal Gane
Takayuki Kawagoe
Ivan Nevraev
Murray Rigluth
Paul Sargent
Takaya Segawa
Yousuf Tareen
Richard Tawn
Peter Walsh
Riichiro Yamada
Hiroshi Yamaguchi

16.1.3. Garantia de Qualidade – Sports Interactive

Responsáveis Principais por GQ
Martin Allen
Neil Brock
Michael Burling
Oliver Chamberlain
Stuart Coleman
Ben Kenney
Thomas Laskowski
Robert Stone
Simon Tipple
Glenn Wakeford
Stuart Warren

GQ
Matt Campbell
Alex Devereaux-Ward
Antony Farley
Jon Fox
Tim Lawrence
Jim Lucas
Mark Pendrey
Chris Ritchie
Will Simpson

16.1.4. Pesquisa e Tradução da Sports Interactive

Investigadores Principais
Oli Aevarsson
Mihai Andries
Lars Christian Bjørknes
Daniel Bochmann
Junior Bontognali
Jérôme Boudin
Mustafa Budak
Honorino Zamora Cabrerizo
José Guilherme Chieira
Alexander Cieszinski
Al Clark
Mikael Danell
Martin del Palacio
Daniel Dionisi
Gregor Eigner
Gatot Eriono
Paulo Freitas
Wolfgang Gasparik
Hristo Georgiev
Tony Grasser
Dean Gripton
Abhishek Gujral
Christian Haebich
Mark Hill
Attila Hollo
Jan Juhlin
Tihomir Kovacevic
Andrey Kravchenko
Peter Kucharik
Tom Laskowski
Ben Laughlin
Fabrice Leclercq
Marcelo Melnick
Driss Merabtene
Christian Meyer
Stuart Milne
Andrey Muravyov
Emilios Nalbantis
Amir Naveh
Frank Ng
Søren Nørbæk
Ömer Pamukçu
Kaniko Ramone
Kristian Råsberg
Vesa Rautio
Sean Riskowitz
Giancarlo Salazar
Krzysztof Scibiorek
Alberto Scotta
Peter Sottrel
Patrick Southam
Dusan Stamenkovic
Davorin Stevanovic
Daniel Szmid
Jeroen Thyssen
Periklis Triantafyllis
Fabian Vangeel
Neil Vaughan
Iván Abella Villar
Johnny Volt
Roger Waalder
Philipp Weisner
Brian Wright
Max Yevtushenko
Ji-sun Yim

Investigação Adicional
Tarik Ajanovic
David Cross
Omar Esgaib
Andres Garavaglia
Luis Herrera
Mike Lyubchenko
Uliks Morina
Drazen Nikolic
Assem M Salih
Martin Smutov
Dusan Stamenkovic
Ivan Stojanovic
Robert Swaby

Tradução
Paulo André
Milan Bergman
José Guilherme Chieira
Milan Czarnowski
Mikael Danell
Stéphane Euphrasie
Patrick Görtjes
Rune Heggemsli
Peter Højholt
Jan Juhlin
Pavel Jurosz
Jitka Kaufmanová
Marcin Krygier
Jana Lahovská
Kangwon Lee
Pavel Mondschein
Joe Okabe
Jan Pexa
Thomas Piel-Desruisseaux
Vegard Rønningen
Alberto Scotta
David Smejkal
Zden˘ek Špindler
Pierre Vendelboe
Iván Abella Villar
Chad Winger

SEGA Europe Limited

Naoya Tsurumi
Mike Hayes
Gary Rowe
Gary Knight
Gary Dunn
Jim Woods
Max de Vries
Mark Nutt
Justyn McLean
Nathalie Ranson
Nivine Emeran
Nicky Boxall
Mark Bennett
Saad Choudri
Lynn Daniel
Ross Alexander
Wouter Van Vugt
Matt Eyre
Ben Cooper
Alison Gould
Simon Inch
Gemma Willocks
Alison Peat
Morgan Gibbons
Akane Hiraoka
Arnoud Tempelaere
Ed Bostock
Ranjan Vekaria
Francesca Stella
Mark Simmons
Caroline Searle
Natalie Cooke
Nick Pili
Mike Evans
David Kempshall
Sara Grover
Ben Payne
Stefan McGarry
Clare Davis
Mark Le Breton
Marta Lois Gonzalez
Giuseppe Rizzo
John Hegarty
Jigar Patel
Roy Boateng
Wayne Quarmby
Cary Vidal
Arian Barvarz
Dwayne Buck
Jamie Bailey
Joe Fitzgerald
Adam Waite
Paul Strong
Remi Mckenzie
Andrew Sparks
Oghenekewhe Unude
Richard Haw
Stephen Hopkins
Volong Tran
Ali Nourbakhsh
Nathan Pragasm
Justin Shehata
Kye Connolly
David Milmine
Mohammed Al-Adhal
Jonas Carvell
Dan Hurley
Barry Vuong
James Hovell
Marcus Edwin
Michael Veness
Domefa Agblrevon
Julian Emby
Sacha Allari
Darryl Bartley
Sergio Relva
Ahmad Zahari Abdullah
Jason Marvin Holness
Patrick Frost
Errol Burke
Sami Hoang
Jamal Ibrahim
Bobby Cheung
David Sidor
Ryan Crawford
Kieron Germain
Ben Otubanjo
Stephen Hallet
Mohammed Ajaib
Roberto Quye
Alessandro Irranca
Sergio Borrelli
Filippo Cardia
Quentin Gillet
Maura Melis
Ruben Baez Sanchez
David Chaves
Ehsan Zamani
Marie Thorsen
Susanne Christensen
Gilen Mejuto
Robin Bäckström
Petter Frydenlund

SEGA Spain

Javier Rodriguez
Eduardo Lopez Asenjo
Sara Vega

SEGA Benelux

Jurgen Post
Johan De Windt
Roel Peeters

SEGA France

James Rebours
Nicolas Dicker
Thomas Grellier
Franck Sébastien
Alexandra Fiore

SEGA Australia

Darren Macbeth
Gareth Gower
Vispi Bhopti

Queres saber mais acerca do novo jogo de futebol online multijogador da Sports Interactive, Football Manager Live? Visita www.footballmanagerlive.com para obteres mais informações.

FOOTBALL MANAGER™ LIVE

Para ofertas de subscrição exclusivas do Football Manager Live, e actualizações e prémios do Football Manager 2009, visita www.footballmanager.com/fmclub

4+ ™

www.pegi.info

SPORTS INTERACTIVE www.sigames.com

SEGA®

www.sega.pt

Windows, o botão Iniciar do Windows Vista e Xbox 360 são marcas comerciais do grupo empresarial Microsoft, e 'Games for Windows' e o logótipo do botão Iniciar do Windows Vista Start são utilizados sob licenciamento da Microsoft. © Sports Interactive Limited 2008. Published by SEGA Publishing Europe Limited. Developed by Sports Interactive Limited. SEGA and the SEGA logo are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. Football Manager, Sports Interactive and the Sports Interactive Logo are either registered trademarks or trademarks of Sports Interactive Limited. National League Championship 08/09 Liga BBVA and Liga Adelante. Product under Official License from the LFP. © 2002 Ligue de Football Professionnel ®. The use of real names of professional football players is authorised by FIFPro Commercial Enterprises BV. All other company names, brand names and logos are property of their respective owners.

MAN-S078-PT

FOOTBALL MANAGER™ 2009 KEYCODE:

F 9 Y Z H K 3 A Y 1 H F A T Y 3 7 9 2 B K X 9 1 U