

Документация, содержащая описание функциональных характеристик программного обеспечения «Онлайн-игра Живи Футболом» и информацию, необходимую для установки и эксплуатации программного обеспечения

## Оглавление

1. Термины и сокращения .....	3
2. Минимальные системные требования .....	3
3. Процедура установки .....	3
4. Описание игровых режимов и интерфейсов .....	3
4.1. Команда.....	4
4.2. Игроки.....	5
4.3. Стартовый состав на матч.....	9
4.4. Схема игры.....	10
4.5. Тактика.....	12
4.6. Тренировка.....	15
4.7. Календарь .....	16
4.8. Коммерческие турниры.....	16
4.9. Товарищеские матчи.....	17
4.10. Интерфейс матча .....	17
4.11. Игровая зона.....	18
4.12. Кабинет .....	18
4.13. Почта .....	19
4.14. Финансы .....	19
4.15. Трансферы.....	20
4.16. Аренда.....	20
4.17. ДЮСШ.....	21
4.18. Инфраструктура.....	21

## 1. Термины и сокращения.

Сокращение	Расшифровка сокращения
<b>Программа</b>	Программа для ЭВМ "Онлайн-игра Живи Футболом"
<b>Разработчик</b>	Правообладатель Программы
<b>Пользователь</b>	Физическое лицо, зарегистрировавшееся на сайте <a href="https://soccerlife.ru/">https://soccerlife.ru/</a> акцептировавшее лицензионное соглашение ( <a href="https://soccerlife.ru/eula.php">https://soccerlife.ru/eula.php</a> ) и получившее доступ к Программе

## 2. Минимальные системные требования

Операционная система: Windows 7, 8.1, или 10, 64-bit

Процессор: Intel Core i3, i5, or i7 CPU with 2 or more cores, or AMD equivalent

Оперативная память: 2 GB

HDD: 200 Mb свободных на жестком диске

Видеокарта: Совместимая с DirectX 11 с 512 MB памяти

Звуковая карта: Default

Версия DirectX: 11

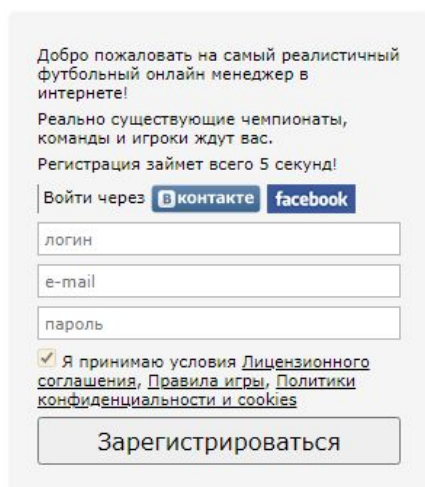
А также: Клавиатура, мышь.

Обязательно наличие современного браузера из списка:



- Google Chrome 79 и выше,
- Opera 64 и выше,
- Firefox 75 и выше,
- Internet Explorer 11 и выше,
- Microsoft Edge 87 и выше,
- Safari 5.1 и выше.

## 3. Процедура установки.

1. Откройте в любом браузере игру перейдя по ссылке <https://soccerlife.ru/register.php>
2. Заполните форму регистрации указав логин для игры, электронную почту для обратной связи и пароль, для входа в игру.



Добро пожаловать на самый реалистичный футбольный онлайн менеджер в интернете!  
Реально существующие чемпионаты, команды и игроки ждут вас.  
Регистрация займет всего 5 секунд!

Войти через  контакте 

логин

e-mail

пароль

Я принимаю условия [Лицензионного соглашения](#), [Правил игры](#), [Политики конфиденциальности](#) и [cookies](#)

3. Нажмите кнопку зарегистрироваться, тем самым подтвердив согласие с условиями использования.
4. На следующей странице выберите футбольную команду, которые вы желаете возглавить, следуя инструкциям помощника на экране.
5. Приступайте к игре.

## Команда.

Для работы с командой нажмите на соответствующий пункт меню - Команда.

На открывшейся странице вы увидите состав команды, сможете вносить изменения в стартовый состав, выставлять тактику и стратегию по своему усмотрению, проводить тренировки и просматривать тренировочные отчеты.

команда Кастильеха  
Кабинет управления командой  
[Финансы](#) | [Календарь](#) | [ДЮСШ](#) | [Тренировки](#)

Стартовый состав на следующий матч

Тактика на следующий матч

Тактические установки

последний матч (КТ)  
Эрдстро  
Ф: 1:3

следующий матч (НП)  
Херена  
Завтра 21:36

Кастильеха Основная команда (18) Резерв (0)

основные показатели | финансовые показатели | игроки в реале | таблица скиллов | номера игроков

#	АМ	ФАМИЛИЯ, ИМЯ	ФОРМА	ФИЗ	НУ	МОР	ИГП	ВОЗ	ТАЛ	ОП	СКИЛЛ	Р-СКИЛЛ
1	GK	Прадо Хауме	6.62 -0.10	96	0	115	100	38	4	5	127.8	140
1	GK	Альберто Хоакин Энрике	6.46 +0.04	100	0	115	70	27	2	1	94.9	98
4	LD RD	Арано Карлос Андреа 1	7.89 +0.11	100	0	110	100	40	4	7	117.5	134
4	LD CD	Лопез Рамос Даниэль 1	6.71 +0.10	90	0	115	100	44	4	7	116.5	127
2	LD	Мена Эктор 3	6.38 +0.01	94	0	115	100	39	3	4	113.5	122
29	CD RD	Куэнка Луис 1	6.70 +0.47	89	0	115	100	42	3	4	110.6	119
15	RD CD	Санчес Крестобаль 2	6.74 +0.35	95	0	115	100	44	3	4	98.2	108
4	CD DM	Гарсия Эмилио	7.23 +0.02	100	0	115	100	43	3	4	97.7	109
53	LD CD	Ариас Карлос	6.91 -0.28	100	0	125	100	43	3	3	93.5	107
4	RD	де ла Плата Хавьер	7.55 +0.34	100	0	115	87	26	2	1	72.1	78
19	DM	Торечила Рубен 4	7.16 +0.47	89	0	115	100	41	4	6	120.8	132
19	LM CM	Роман Антонио 2	6.30 +0.04	48	0	115	100	40	4	4	118.7	108
11	AM CM	Руиз Давид 3	6.54 +0.22	95	0	115	100	39	3	5	118.3	130
1	CM AM	Киндос Алекс	6.20 -0.10	94	0	115	100	41	3	6	114.5	124
11	CM	Веласко Педро	6.44 -0.01	100	0	115	100	46	3	4	109.5	120
8	LM AM	Аревало Луис 2	7.42 -0.47	94	0	115	100	45	4	3	107.2	117
8	RM CM	Кобос Хулио 1	6.74 -0.16	94	0	115	100	49	3	6	103.6	114
11	ST AM	Веларде Луис	6.54 -0.13	89	0	115	100	35	3	5	126.1	135

Пояснения по каждому столбцу:

Амплуа. Каждый игрок имеет одну или две позиции на поле. Все обозначения.

GK – вратарь(от англ. goalkeeper)

RD – правый защитник (от англ. right defender)

LD - левый защитник (от англ. left defender)

CD – центральный защитник (от англ. central defender)

DM – опорный полузащитник (от англ. defender midfielder)

CM - центральный полузащитник (от англ. central midfielder)

RM - правый полузащитник (от англ. right midfielder)

LM - левый полузащитник (от англ. left midfielder)

AM – атакующий полузащитник (от англ. attacking midfielder)

ST – нападающий (от англ. Striker)

RW — правый вингер (от англ right winger)

LW — левый вингер (от англ left winger)

Иногда у игроков бывает двойное амплуа. Допустим если DM/CD, то игрок может играть как опорного полузащитника, так и центрального защитника.

Игроков можно ставить на любую позицию в рамках одной линии (например RD может играть и LD и CD), но при этом - он получает штраф -10% ко всем своим показателям (Вам это будет не видно).

Фамилия, Имя. Здесь так же флагом указана национальность игрока.

Возраст. Чем игрок старше, тем медленнее растут его навыки, а при достижении игроком 33-х лет, начинает постепенно снижаться скорость и ускорение.

Талант. Весьма важная характеристика, отвечающая за скорость прокачки навыков (скиллов) игрока. Талант варьируется от 1 до 9, чем он выше, тем соответственно игрок талантливее и быстрее развивается. Талантливые игроки высоко оцениваются и стоят весьма дорого.

скилл — Это сумма характеристик игрока. (характеристики мы рассмотрим подробнее чуть позже)

Форма. Игрок, находящийся в хорошей форме, допускает меньше брака на поле.

ФС (Физическое состояние футболиста). Показывает степень усталости футболиста. Чем физическое состояние хуже, тем больше вероятность брака футболистом при передачах, приёме мяча и прочих действиях на поле.

Степень усталости влияет так же на уровень прокачки игроков. Для футболистов с физическим состоянием от 50 до 80% - введена поправка на уровень прокачки. Чем хуже физические кондиции игрока - тем хуже он качается. Для футболистов с физикой от 81 до 100% - все остается по старому.

Так же усталость футболиста влияет на вероятность получения им травм. Подробнее о травмах и влиянии физического состояния футболиста на степень травмы вы можете прочитать ТУТ МС (Моральное состояние). Характеристика, которая показывает, доволен ли футболист своим положением в команде. Чем она выше, тем лучше футболисту в команде. Если выпустить игрока с малой моралью, то он может быть не заинтересованным в результате и провалить матч. На мораль влияют разные факторы: не попадание в основной состав, выставление на трансфер и т.д.

## Игроки

Нажав на фамилию футболиста, откроется страница с общей информацией, характеристиками, статистикой и стоимостью данного игрока.

Кастильеха → ST /AM 🇪🇸 Веларде Луис ЛФЛ 35/3/126

Позиция	нападающий, атак. полузащитник		
Национальность	🇪🇸 Испания		
Возраст	35 лет ok (27.12.1984)		
Стоимость	21'600'000 🤝	<span style="color: red;">VIP</span> <a href="#">ИСТОРИЯ</a>	
Арендный номинал	29'600'000 🤝		
Зарплата (сезон)	2'100'000 🤝		
Статус	Обычный		



### Характеристики игрока Расчет P-скилла

Пас	<div style="width: 50%;"></div>	10.52
Сила удара	<div style="width: 75%;"></div>	18.76
Точность удара	<div style="width: 80%;"></div>	19.01
Скорость	<div style="width: 60%;"></div>	10.83
Ускорение	<div style="width: 70%;"></div>	15.11
Отбор	<div style="width: 20%;"></div>	2.00
Выбор позиции	<div style="width: 65%;"></div>	11.22
Техника	<div style="width: 60%;"></div>	11.38
Борьба в воздухе	<div style="width: 70%;"></div>	13.00
Креативность	<div style="width: 75%;"></div>	14.27
Выносливость	<div style="width: 30%;"></div>	4.12
Антитравматичность	<div style="width: 10%;"></div>	1.00
Агрессивность	<div style="width: 20%;"></div>	2.00
Лидерство	<div style="width: 10%;"></div>	1.00

### Опыт и кондиции

Национальный	<div style="width: 50%;"></div>	5.18
Еврокубковый	<div style="width: 0%;"></div>	0.00
Междунар.	<div style="width: 0%;"></div>	0.00
Физика	<div style="width: 88%;"></div>	88 из 100
Мораль	<div style="width: 100%;"></div>	😊 115
Игровая практика	<div style="width: 100%;"></div>	100
Форма	<div style="width: 100%;"></div>	+2.5% 6.54

VIP [подробный расчет опыта](#)

В общей информации указано имя и фамилия игрока, национальность, возраст, клуб за который он играет, основное и дополнительное амплуа, талант, скилл. Здесь можно уделить внимание национальности, т.к. введены лимиты на легионеров, об этом мы поговорим когда перейдём к выставлению стартового состава на матч.

Следующее что вы увидите на странице игрока, это его характеристики

Подробное описание каждого скилла футболиста

**Пас.** Пас - это умение футболиста передать мяч своему партнеру максимально быстро и точно. Чем Выше данная характеристика, тем Выше вероятность того, что футболист сделает более точную передачу. При этом пас может быть 3 видов, в зависимости от дистанции на, которую следует передать мяч партнеру. Передачи «накоротке» (короткие передачи) от 1 до 10 метров; передачи на средних дистанциях 10-18 метров, и длинные передачи (от 18 метров и более). Если у игрока небольшой показатель мастерства передачи (от 1 до 4), то он уверенно может пасоваться «на коротке», иногда правда бывают и ошибки, но кто от них не застрахован? На средней дистанции, а также на длинной - игрок уже с большей вероятностью сделает неточную передачу, чем отдаст мяч своему партнеру. Игроки с мастерством паса 4-8 чувствуют себя уже более уверенно на средних и длинных дистанциях, но процент брака конечно же, уже зависит не только от мастерства, но уже и от влияния других факторов (как пример – уровень прессинга соперника). Игроки, обладающие показателем паса более 8 – уже можно сказать являются мастерами командной игры. При этом, чем выше показатель, тем ниже процент брака. Также в сочетании с пасом можно качать креативность, которая позволяет иногда игроку сыграть нестандартно и отдать пас, который может застать врасплох оборону соперника. Уметь хорошо играть в пас должна, конечно же, вся команда. Но далеко не всегда бывает возможность собрать под флагом своего клуба команду высокопрофессиональных игроков с высокими показателями игры. Тогда на выручку приходит умение тренера подобрать правильно схему и тактику под конкретных исполнителей. Если у Вас в команде есть игроки, которые обладают слабыми показателями игры в пас, то мы рекомендуем чаще использовать схему игры с преобладанием коротких передач. При этом процент брака в передачах будет явно меньше, и соперник получит меньше возможностей для взятия Ваших ворот.

Пас является профильным скиллом для созидующих игроков вашей команды. Поэтому советуем Вам на тренировках отрабатывать игру в пас именно для тех, кто является конструкторов и главной действующей силой при игре с мячом впереди.

**Сила удара/Точность удара.** Обе характеристики тесно связаны между собой. Но при этом несут разные функции. Сила удара и точность удара - являются профильными скиллами тех игроков, кто чаще всего завершает голевые комбинации Вашей команды. И глубоко не всегда таковыми являются ваши нападающие. Так же, если Вы проповедуете тактическое наступление, то каждый из игроков атаки должен уметь завершать начатую комбинация. Когда Вы играете на контратаках, через забросы нападающим, то тут уже нужен тот самый наконечник, способный поразить цель получив для этого несколько возможностей за всю игру, а уже игроки которые должны вывести данного игрока на огневой рубеж – могут вполне иметь невысокие параметры удара.

**Скорость/Ускорение.** Так же связанные между собой показатели. Чем выше скорость Вашего игрока, тем больше вероятность того, что он догонит убегающего соперника, или же убежит от своего оппонента. При этом ускорение влияет именно на то, как быстро он это сможет среагировать и перестроиться под соперника или же наоборот его дезориентировать (например, умение убрать соперника на рваном темпе, когда Ваш игрок резко останавливается, и так же резко ускоряется). Скорость в сочетании с хорошей техникой даёт высокие показатели дриблинга. В свою очередь скорость и ускорение рекомендуем больше практиковать с

фланговыми игроками, у которых из определения больше пространства на поле, и соответственно больше возможностей использовать свои скоростные показатели. Скорость и ускорение являются профильными скиллами абсолютно для каждого футболиста в игре. Однако если в команде дефицит скоростных игроков, то советуем Вам насыщать те зоны, где возможен скоростной прорыв соперника. Тут уже советуем Вам оценивать возможности соперника. Если какой-либо фланг провалится (к примеру, если фланговый игрок обороны будет явно уступать своему оппоненту в скорости и ускорении), то «жди беды». Насыщения можно достичь, сосредоточив в слабой линии больше футболистов, или хотя бы ставя на подстраховку игроков с хорошим выбором позиции на поле.

**Отбор.** Отбор - одна из ключевых характеристик игры команды в обороне. Чем Выше отбор, тем больше вероятность того, что в единоборстве Вашего защитника и игрока соперника - победит именно Ваш игрок. При этом если соперник предпочитает скоростную игру с преобладанием коротких передач при наличии более высокой техники обработки мяча/приема (чем у игроков Вашей команды) - то отбор выходит на второй план после выбора позиции в обороне. Так же, при установке настройки прессинг - отбор у игроков обороны увеличивается не менее чем на 10%, но при этом прогрессирующий игрок начинает быстрее терять физику. Отбор – это более индивидуальная характеристика – ее основное влияние – на кол-во выигранных единоборств. При этом хочется заметить, что если в единоборстве защитника А против игрока соперника Б – у первого превосходство в отборе (по отношению к технике и креативности – (\*) не в прямой зависимости), но очень сильный проигрыш в скорости и ускорении, то единоборство с большей вероятностью будет выиграно игроком Б.

**Выбор позиции.** Разделяется на 2 типа: выбор позиции в обороне и выбор позиции в атаке. Для защитников данный тип выходит на первый план при более скоростной игре. Влияние данной характеристики более заметно для центральных защитников и опорных полузащитников, нежели чем для фланговых игроков. Выбор позиции в атаке – важный показатель для нападающих (меньше для полузащитников). Данный параметр является ключевым наравне с игрой головой, если Вы атакуете флагами с преобладанием навесов в штрафную. Также хочется заметить, что очень большой ошибкой является ситуация, когда при такой игре (фланговые навесы) - Вы ставите одного нападающего – тем самым лишая игрока, который делает навес в штрафную – возможности выбора (навес на дальнюю штангу, навес на ближнюю штангу). Выбор позиции в атаке можно сопоставить со способностью того или иного игрока - открыться для передачи. Поэтому, играя на коротке (преобладание коротких передач) Ваши игроки (любой линии) должны иметь достаточно высокие показатели данного параметра.

**Техника** - характеристика, оказывающая немалое влияние на игру команды в атаке. Очень важна для нападающих и полузащитников (крайних при игре через фланги, центральных/атакующих при игре через центральную зону). Оказывает высокое влияние на процент выигранных единоборств в атаке. Высокие показатели техники и креативности в сочетании с большой скоростью и ускорением – залог успеха команды в атаке. При игре в пас низом техника также выходит на одну из ключевых ролей. Так же важно помнить и том, что данный параметр необходим и защитникам (в определенных пропорциях). Ведь неправильно обработанный мяч (при его приеме) может оказаться у соперника в считанные секунды – а это уже незапланированный контр-выпад, который может привести к опасному моменту.

**Игра головой.** Самая понятная характеристика, которая практически не требует описания. Влияет она лишь на один параметр – количество единоборств выигранных командой в воздухе.

Важна для центральных защитников и опорников тогда, когда соперник играет верхом. Важна для нападающих тогда, когда Вы играете в основном верхом. Игра головой так же важна всем игрокам центральных зон команды тогда, когда мяч доставляется в эту самую зону верхом (вынос от ворот, заброс вперед и т.д.).

**Креативность** – самая сложная для понимания характеристика. Креативность – это способность игрока играть нестандартно, способность думать/анализировать, уметь просчитывать все на ход вперед. Данная характеристика важна в первую очередь игрокам атаки. Если у Вас преобладание коротких передачи или микса, то старайтесь качать «крео» игрокам полузащиты. Если Вы играете флангами (не зависимо от типа передач) то креативность и умение игрока отдать точную передачу – именно та самая характеристика, которая способна принести результат. Так же креативность жестко завязана на физическом состоянии игрока и его морали. Для нападающих креативность важна абсолютно всегда, кроме случаев, когда игра Вашей команды строится через навесы в штрафную и забросы (то есть верхом). В тоже время – высокий показатель креативность (помимо того, что он увеличивает вероятность возникновения опасной ситуации у чужих ворот) – способен создать обострение в игре и у Ваших ворот. Данные ситуации в реальном футболе трактуются очень просто – «привез» - решил сыграть нестандартно – партнеры не поняли, образовался провал/потеря мяча.

**Выносливость** — это важнейшее физическое качество футболиста, чем это характеристика выше, тем медленнее футболист устаёт по ходу матча (медленнее будет снижаться его физическое состояние). Соответственно футболисты с высокой выносливостью могут проводить больше кол-во матчей и играть без замен. (для выносливости есть максимум - 5.00) Анти-травматичность - показывает на сколько футболист подвержен травмам. Чем выше характеристика, тем меньше вероятность того что футболист получит травму той или иной степени.

Агрессивность - показывает как жёстко ваш футболист будет играть при отборе мяча, соответственно данная характеристика повышает показатель отбора для игроков, а также вероятность получения желтой/красной карточки.

Лидерство — способность игрока повести за собой команду, эта характеристика весьма важна для капитана.

У вратаря имеются следующие характеристики:

Сила выноса — то как далеко вратарь может выносить мяч.

Точность выноса - то на сколько точно вратарь отдаст мяч при выносе. Уменьшает процент брака в передачах при выносе мяча

Реакция — повышает вероятность отражения ближних ударов, рикошетов. Если нападающий соперника обладает сильным ударом, то у вратаря реакция выходит на первый план.

Игра на выходах — То как уверенно вратарь будет играть на выходах, например при навесе в штрафную или подаче углового удара.

Выбор позиции — то на сколько вратарь правильно выберет позицию в своих воротах .

Правильный выбор позиции повышает вероятность удачно отбить мяч. Если нападающий соперника обладает более точным ударом, то выбор позиции выходит на первый план.

Работа с мячом — всё равно что техника для полевых игроков.

Полевой игрок — показывает на сколько вратарь сможет удачно сыграть на поле.

Вратарская выучка — пожалуй самая важная характеристика для вратаря, показывает общий уровень умения игры для вратаря. Учитывается при любом действии вратаря.

Далее идёт статистика по игроку, тут перечислено сколько игр футболист сыграл в определенных турнирах, кол-во забитых им голов и полученных карточек. Также указывается за какие клубы он выступал раньше на проекте (откуда был куплен).

Финансовая составляющая — тут указана рыночная стоимость футболиста. То во сколько ваш футболист оценивается, своеобразный номинал. От этой стоимости можно отталкиваться при совершении покупки или продажи игрока. Но эта цена вовсе не значит что игрок должен быть куплен или продан именно за эту цену.

## Стартовый состав на матч

Итак, команду вы получили, со списком игроков ознакомились, знаете какие у кого характеристики, перейдем теперь к выставлению стартового состава на матч.

В меню команда вы увидите кто будет играть у вас в следующем матче и с какой расстановкой вы будете играть

Скриншот интерфейса выставления стартового состава на матч. Вверху — панель фильтров: автосостав, заместитель, автозамены, связи, скиллы (обычные, P-Скилл), мульти-состав. Ниже — меню турниров: Общий, Чемпионат, Турниры, Тов.матчи. В центре — список матчей, выделен матч с командой «Херена» (11.12.2020). Основное поле — сетка позиций с картами игроков: Л.Аревало (LM/AM), А.Киндос (CM/AM), Э.Гарсия (CD/DM), К.Ариас (LD/CD), Х.Альберто (GK), Х.де ла Плата (RD) в запасных; А.Роман (LM/CM), Э.Мена (LD), Д.Лопез Рамос (LD/CD), Х.Прадо (GK) в стартовом составе. Игроки в строке выделены, что указывает на их включение в состав. Внизу — кнопки «Очистить» и «Сохранить», а также категории игроков: ВРАТАРИ, ЗАЩИТНИКИ, ПОЛУЗАЩИТНИКИ, НАПАДАЮЩИЕ.

Как видно из рисунка, следующий матч команда будет играть схемой 4-1-3-1, соответственно 3 защитника, 1 опорный полузащитник, 3 полузащитника, 1 атакующий полузащитник и 2 нападающих.

Для того чтобы поставить игрока на определенную позицию, найдите строку с определённой позицией и выберите нужного игрока из списка. Если хотите заменить игрока на какой то позиции, нажмите кнопку

При выставлении состава обращайте внимание на следующие вещи:

Выставляйте игрока на свою позицию (основную либо дополнительную)

Не забывайте про лимит легионеров в стартовом составе, за нарушение лимита вам будет засчитано техническое поражение 3-0

Следите чтобы игрок, которого вы выставляете, не пропускал следующий матч из-за перебора жёлтых карточек. (Дисциплинарный граф)

Не выставляйте на матч сильно уставших игроков.

## Схема игры

Каждая тактика имеет свои преимущества. С одним и тем же набором игроков при грамотном тактическом построении есть возможность постараться выстоять против более сильного соперника или крупно разгромить более слабого. Возраст, мораль, физическое состояние и мастерство игроков имеет определяющее значение при выборе тактической схемы и предстоящую игру. Но не стоит забывать и о других факторах, таких, например, как домашнее или гостевое поле.

4-3-3 Тактика применимая молодыми, амбициозными командами с набором преимущественно техничных игроков, не любящих отсиживаться в обороне. Но обилие голевых моментов у ворот соперника повышает шанс на пропущенный гол с быстрой контратаки оппонента.

4-4-2 Стандартная тактика большинства команд. Баланс между обороной и атакой. Для команд с игроками более-менее одинаковых способностей. Большинство команд туманного Альбиона придерживаются именно этого построения, а это уже о многом говорит.

3-5-2 Тактика для команд с хорошим подбором исполнителей: быстрые фланги, грамотные, опытные полузащитники, умеющие отработать в обороне - являются почти необходимым условием при использовании данного построения. При слабой полузащите, защитникам придется очень нелегко.

4-5-1 Идеальный вариант для возрастной, опытной команды. Насыщенная полузащита, игра в короткий пас и повышенное владение мячом дает неплохое преимущество в центре поля.

Молодой, талантливый, скоростной форвард с высоким мастерством будет как нельзя кстати.

5-4-1 Для команд, проповедующих оборонительный футбол или просто желающих огорчить более сильного соперника. Насыщенная оборона и надежда на контратаки – вот залог успеха в игре против фаворита.

Когда выбираете схему по которой будете играть, обращайте внимание на следующие вещи:

1) Состав и тактика вашего соперника.

Вам необходимо научиться анализировать игру команды-соперника. За счет чего она может получить результат, кроме превосходства в классе. Необходимо найти слабые места во всех линиях и выстроить игру своей команды таким образом, что бы по максимуму воспользоваться всеми брешами в игре команды-соперника.

Для начала найдите самого слабого игрока (из тех, что, скорее всего, выйдут на поле против Вас) или самую слабую зону. Если таковая найдена - постарайтесь насытить в данной зоне N+1 своих игроков - чтобы получить максимальное количественное (или качественное – если это возможно) преимущество. Постройте игру своей команды таким образом, чтобы все слабые места в игре команды-соперника себя проявляли как можно чаще. Например. Заметив, что оба CD команды соперника обладают маленькой скоростью/ускорением – постарайтесь насытить данную зону высокоскоростными и техничными игроками, а также сконцентрируйте игру в центральной линии.

### Позиции и навыки игроков.

CD Первостепенные навыки для центрального защитника это Отбор и Выбор позиции. Так же немаловажную роль играет Игра головой, хорошее владение этим навыком поможет защитнику выиграть верховую дуэль у игрока соперника, а также позволит более остро подключаться к атаке при «стандартах». К второстепенным можно отнести Скорость и Пас. Так же есть такая характеристика как техника, её тоже можно отнести к второстепенным для защитника, т.к. она влияет на процент брака при передаче и приеме мяча.

RD, LD Для фланговых защитников первостепенными Отбор и Выбор позиции, и Скорость. К второстепенным можно отнести Игру головой, которая будет важна при стандартах и угловых у своих ворот, а также Ускорение , Пас, Техника

DM Он участвует как в отборе когда команда обороняется, так и в атаке, когда команда атакует, так что для этой позиции важны практически все навыки. Футболист должен быть разноплановым, уметь подстраховать защитников и начать атаку своей команды. Первостепенными навыками являются: Пас, Выбор позиции, Скорость, Техника, Отбор, Креативность. К второстепенным можно Игру головой и Ускорение. DM располагается ближе к оборонительной линии своей команды и такие навыки как Сила удара и Точность ему конечно могут понадобиться при атаке, но всё-таки не являются для него важными.

CM Для центрального полузащитника основное это Пас, Техника и Скорость. К второстепенным относятся Сила Удара, Точность Удара, Ускорение, Креативность, Выбор позиции, Отбор, Игра Головой.

Выбор позиции важен полузащитнику для приёма мяча. Чем больше параметр выбор позиции (умение освободиться от опекуна, незаметно сместиться ему за спину и так далее), тем больше шансов, что он успешно примет мяч.

Если игра будет основную часть времени проходить в центре поля, а мяч будет находиться у соперника, то немаловажным будет и отбор.

Игра головой может понадобиться полузащитнику во время подачи угловых , для борьбы за верховые мячи в центре (например при выносе мяча вратарём)

LM , RM Первостепенные – Пас, Скорость, Техника, Ускорение. Второстепенные – Сила Удара, Точность Удара, Креативность, Выбор позиции, Отбор, Игра Головой.

У фланговых полузащитников больший простор для перемещения по полю, поэтому помимо скорости, ускорение также является основным навыком.

LW, RW Первостепенные – Пас, Скорость, Техника, Ускорение, Сила Удара, Точность Удара, Креативность Второстепенные – Выбор позиции, Игра Головой.

Вингеры, в отличии от RM/LM играет глубже в обороне соперника, и освобождены от оборонительных действий. Следовательно, влияние фланговой борьбы Rm->Lm, Lm->Rm практически нет. А это значит, что они еще больше сосредоточены на атаке и имеют больше свободных зон, при этом оголяя тылы. Под вингеров нужно ставить скоростных и выносливых защитников, чтобы они могли дорабатывать за вингеров. Использование вингеров позволяет еще больше насытить игру в атаке на фланге.

AM Первостепенные – Пас, Сила Удара, Точность Удара, Креативность Второстепенные – Скорость, Техника, Ускорение, Выбор позиции, Игра Головой.

Полузащитник атакующего плана принимает непосредственное участие в атаках своей команды, помогая нападающим и практически освобожден от оборонительных действий.

ST Для нападающего основными характеристиками являются естественно Сила Удара и Точность Удара.

Скорость, Ускорение, Техника, Выбор позиции, Игра головой, Креативность, так же можно отнести к первостепенным навыкам. Преобладание той или иной характеристики подчеркнем специфику данного форварда. При игре верхом(навесах с флангов) не помешает нападающий с

хорошей игрой головой и выбором позиции. Если у соперника медленные и возрастные защитники эффективным будет быстрый и техничный нападающий.

К второстепенным навыкам следует отнести Пас. Данный параметр будет значимым при игре в 2 и более нападающих.

## Тактика

Как и в реальном футболе, так и на Soccerlife, тактика – один из самых важных аспектов игры. От того какую вы выберите тактику на матч будет зависеть результат не в меньшей мере, чем от состава, который будет играть.

Текущие тактические установки вы найдёте в меню Команда.

Стиль игры, агрессивность, тип отбора и прочие тактические установки вы можете поменять нажав кнопку Внести изменения.



Рассмотрим все установки подробнее.

**Стиль игры** следует ставить в зависимости от вашей игровой расстановки. Скажем нет смысла играть от обороны, если вы играете с 3-мя защитниками по схеме 3-4-3.

Чтобы лучше понять как будут располагаться ваши футболисты на поле, в зависимости от стиля игры, мысленно разделите футбольное поле на три линии: линию защиты полузащиты и атаки. А каждую линию теперь делим на 5 частей, соответственно при игре от обороны, игроки каждой линии будут располагаться ближе к своим воротам и наоборот.

**Агрессивность.** Здесь можно выставить уровень жесткости или лояльности Ваших игроков к сопернику. Чем больше жесткость тем меньше вероятность того, что противник доберется до Ваших ворот, но тем больше вероятность, что Ваши игроки сфолят, заработав опасный штрафной или пенальти у своих ворот. Повышение агрессивности увеличивает кол-во выигранных единоборств и увеличивает вероятность получить жёлтую или красную карточку.

Не бойтесь дисквалификаций в каждом матче – играйте жестко и получите лучший результат. Будете играть мягко – не будет карточек, но и сопернику даете больше шансов.

**Прессинг.** В режиме прессинга Ваши игроки на протяжении всего матча будут вести себя более активно и более агрессивно во время отбора мяча. Задача же всей команды сводится к тому, чтобы скорее отобрать мяч у команды противника и по возможности не дать ему свободно разыграть мяч на вашей половине поля. Но за счет повышенной интенсивности работы без мяча будет более стремительно падать физика во время матча. Поэтому целесообразно использовать этот режим игры, только если у Вас есть выносливые игроки или достаточно «длинная лавочка»

- сдерживание – В режиме сдерживания Ваша команда при работе на поле без мяча будет стараться отобрать мяч по мере возможности. При этом физические кондиции игроков меняются в обычном режиме. Данный режим рекомендуется командам с невысокой выносливостью и с «короткой» скамейкой запасных.

**Тип передач.** Есть три режима работы команды с мячом: Все виды передач, преобладание длинных передач, преобладание коротких передач.

Длинные передачи – В режиме длинных передач задача команды сводится к тому, чтобы по возможности доставить мяч в 2-3 передачи в штрафную команды-соперника в случае контратаки. Если же Ваша команда будет вести тактическое наступление, то игроки будут стараться растянуть линию обороны соперника, в которых тогда будут образовываться свободные зоны, откуда уже будет легче разыграть мяч. Данный режим рекомендуется командами, чей уровень работы с мячом (пас, выбор позиции, техника) достаточно высокий (чтобы свести риск потери мяча к минимуму)

Длинные передачи усилят атакующий потенциал Вашей команды.

Короткие передачи – игроки попытаются доставить мяч до ворот соперника низом, что исключит использование длинных передач и глупых ошибок.

Все виды передач - это сочетание в игре Вашей команды как коротких, так и длинных передач по всему периметру поля. Игрок будет стараться сделать ту передачу, которую он задумает вне зависимости от уровня своего мастерства.

Здесь можете указать как преимущественно будут развиваться ваши атаки.

Допустим вы хотите чтобы атаки шли преимущественно через центр: поставьте соответствующую галочку Центр и уберите галочки с левого и правого фланга. При таком варианте игрок, когда будет выбирать куда дать пас или куда сместиться отдаст предпочтение игре через центр.

Тут вы можете указать футболистам как им следовать тактике на матч.

Вы можете дать футболистам 100% свободу выбора при принятии решения, т.е. футболист сам будет решать как ему действовать в той или иной ситуации, независимо от прочих тактических установок. В данном случае немаловажную роль будет играть креативность футболиста.

Можно разрешить лишь иногда отступать от общей тактики.

Так же установить чтобы игрок жестко следовал тактике на матч. Например мяч у защитника и установлено преобладание длинных передач, в этом случае защитник делает длинную передачу, даже если можно будет сыграть на коротке, через открывшегося партнера.

### **Командные инструкции**

В меню команда , там где текущие тактические установки вы можете зайти в Командные инструкции Тут можно дать указание вашим игрокам тянуть время при определенном счете в вашу пользу, после n-ой минуты матча.

## **Линия обороны.**

2.1 Использовать искусственный офсайд - игроки Вашей обороны будут целенаправленно использовать ИО в каждом случае, где это будет возможно. Целесообразность использования ИО зависит от того, насколько футболист понимает, нужно его использовать или нет. Поэтому на правильное принятие решения влияет – креативность, на техническую сторону его применения влияет выбор позиции (чем лучше игрок занял предварительную позицию для выхода, тем больше шансов что ИО будет использован правильно), а так же сыгранность команды – влияет на то, насколько синхронно игроки выходят из обороны (используют ИО).

2.2 Выбивать мяч при малейшей опасности - Тут тоже все просто, минимизируется риск ошибки игрока обороны в тех ситуациях когда неправильное действие футболиста может привести к опасному моменту. Из-за этого Ваша команда теряет отдает мяч в критических ситуациях, но зато минимизируется риск ошибки.

2.3 В штрафной не фолить! (Играть предельно аккуратно) - Данная инструкция позволяет избежать пенальти, то зато у соперника появляется чуть больше возможностей для взятия Ваших ворот.

2.4 Запретить центральным (всем) защитникам подключаться к атаке — Соответственно при такой установке защитники не будут участвовать в атаках команды. Это снизит вероятность возможной контратаки, но и уменьшит атакующий потенциал команды.

## **3. Линия полузащиты.**

3.1 Игра флангов: проход до лицевой линии и навес — при этой установке игра вашей команды будет идти преимущественно через фланги, после чего будет следовать навес в штрафную. Можно использовать такую установку если у вас есть быстрые, техничные фланговые игроки с хорошим пасом, а нападающие хорошо играют головой.

3.2 При потере мяча и возможной контратаки — мелкий фол. Минимизирует шанс пропустить контратаку, но увеличит вероятность получения жёлтой.

3.3 Чаше наносить дальние удары. Тут всё понятно, игроки будут стараться как можно чаще бить издалека.

## **4. Линия атаки.**

4.1 В штрафной идти на фол (по возможности симулировать). Опять таки ваш нападающий может получить жёлтую карточку за симуляцию, либо может заработать пенальти для вашей команды.

## **Персональные установки.**

В текущих тактических установках, вы также увидите ссылку на Персональные установки.

Тут вы сможете выбрать :

Капитана своей команды. Следует ставить наиболее опытного игрока своей команды, с высоким показателем лидерства.

Плеймейкера — через этого игрока будут развиваться атаки вашей команды. Соответственно эту роль должен выполнять игрок, который сможет повысить атакующий потенциал вашей команды, он должен обладать многими навыками, например высокой Креативностью и хорошим Пасом.

Исполнителя пенальти — устанавливаете кто будет пробивать пенальти во время матча.

Исполнителя опасных штрафных — рекомендуется ставить на эту роль игрока с высокой силой и точностью удара.

Исполнителя угловых — ставьте на эту роль игроков с хорошим показателем паса, (лучше всего полузащитников, слабо играющих головой)

Также в персональных установках вы можете выбрать список футболистов, исполняющих послематчевые пенальти.

### Настройки цвета формы, параметры клуба.

В текущих тактических установках, вы можете задать Настройки цвета формы, параметры клуба

Здесь есть следующие опции:

- 1) Если установить галочку, то другие менеджеры, зайдя в профиль вашего футболиста не увидят его скиллов и талант.
- 2) Показывает статус вашего клуба (любительский или профессиональный) и Силу команды. Любительский футбольный клуб отличается от профессионального тем, что не может проводить игры с профессиональными клубами, не может проводить трансферные операции и участвовать в профессиональных лигах. Любительский клуб НЕ может стать профессиональным.

### Тренировка.

Тренировки один из важнейших процессов в вашей команде.

Тренировки разделяются на Командные тренировки и Персональные тренировки.

Итак заходим в меню персональных тренировок.

Персональные тренировки  тысячные  показывать скиллы с учётом опыта без опыта

Общая группа (2)		Группа 1 (9)		Группа 2 (6)		Группа 3 (1)		ДЮСШ (0)		Отданные в аренду (0)		Взятые в аренду (0)		В сборной (0)				
ам	имя	воз	тал	скл	пс	су	ту	ск	ус	от	вл	тх	бв	кр	вн	физ	пт	пл
LD RD	<input type="checkbox"/> Арано К	40	4	117.58	13.00	6.01	9.11	11.00	10.00	20.01	20.00	6.78	15.28	6.40	5.00	100.00	ту	+0.01
LD CD	<input type="checkbox"/> Лопез Рамос Д	44	4	116.51	10.04	6.00	6.00	13.94	13.63	19.30	16.99	9.06	11.77	9.79	4.00	89.73	вл	+0.01
LD	<input type="checkbox"/> Мена Э	39	3	113.57	13.01	6.30	7.12	13.17	11.61	18.09	15.96	10.70	10.18	7.44	5.07	94.38	ск	+0.01
CD RD	<input type="checkbox"/> Куэнка Л	42	3	110.69	10.73	6.00	6.00	15.38	10.01	16.33	16.66	10.01	13.75	5.82	4.09	89.35	вл	+0.01
RD CD	<input type="checkbox"/> Санчес К	44	3	98.26	10.28	4.92	5.24	9.82	17.66	15.64	11.54	8.25	9.62	5.29	5.00	94.71	ск	+0.01
CD DM	<input type="checkbox"/> Гарсия Э	44	3	97.77	7.80	6.03	4.43	6.00	16.05	17.46	13.66	7.15	15.24	3.93	4.08	100.00	вл	+0.01
LD CD	<input type="checkbox"/> Ариас К	43	3	93.58	8.01	6.00	6.00	10.53	11.70	16.17	12.21	3.60	12.00	7.36	10.17	100.00	от	+0.01
RD	<input type="checkbox"/> де ла Плата Х	26	2	72.13	2.73	1.57	1.32	8.46	13.74	24.28	12.26	2.10	3.00	2.66	5.00	100.00	от	0.00
DM	<input type="checkbox"/> Торечила Р	41	4	120.82	13.06	7.69	10.09	9.22	8.89	21.31	15.49	12.04	12.02	11.01	4.15	89.48	вл	+0.01

Здесь вы увидите детальную информацию о умениях каждого игрока. Полевым игрокам можно качать такие умения: пас, сила удара, точность удара, скорость, ускорение, отбор, выбор позиции, техника, игра головой, креативность, выносливость. Вратарю: пас, сила выноса, точность выноса, скорость, реакция, игры на выходе, выбор позиции, работа с мячом, полевой игрок, вратарская выучка, выносливость.

Тренировки проходят раз в день. За один день игроку можно прокачать одно умение.

Умение, которое прокачиваете, устанавливается в столбце “какой параметр тренируется сейчас”. В столбце Прогресс за вчера показано на сколько поднялось умение вашего игрока за день, в основном эта цифра колеблется от 0.01 до 0.12(или даже больше).

Игроков можно делить на группы. На нашем рисунке игроки поделены на три группы. Чтобы это сделать необходимо поставить галочку возле имени игрока и выбрать в какую группу его переводить.

Развитие навыка зависит от 3 составляющих:

Чем больше талант, тем быстрее развиваются навыки.

Чем моложе игрок, тем быстрее развиваются навыки.

Чем меньше значение навыка, тем быстрее он развивается, чем он больше – тем медленнее.

Во время игры каждый параметр футболиста учитывается до сотых, кроме выносливости, которая округляется (1,2,3,4,5).

Что кому качать это личное дело каждого, но не стоит качать всё подряд, качайте первостепенные и второстепенные навыки каждого игрока. Не стоит, например, качать защитникам силу и точность удара, вряд ли она им пригодится.

Так же имейте ввиду, что под разные тактики в идеале иметь разный подбор футболистов. Поэтому не следует всех футболистов качать одинаково, по какому то шаблону.

При одной тактике вам может понадобиться нападающие, хорошо играющие головой, при другой тактике и схеме, вам не помешают полузащитники, умеющие побороться в центре за мяч и т.д.

В разделе команда вы также увидите когда и с кем у вас будет следующий матч.

## Календарь.

Нажав на ссылку календарь в верхнем меню, вы увидите все игры команды в текущем месяце. Кликнув на любую из состоявшихся игр, вы увидите её статистику.

Декабрь 2020						
Пн	Вт	Ср	Чт	Пт	Сб	Вс
	1 д Басби 0:0	2 д Лебрихана 1:1	3 д Вилла д'Альме 2:2	4 д Тарифа 1:3	5 д Челано Марсика 3:1	6 д Пионерос 2:3
7 д Райо Энеас 1:1	8 д Нортон Юнайтед 2:0	9 д Лемос 2:1	10 д Эрдстро 1:3	11 д Херена 21 <sup>36</sup> 1:3	12 д Кобенхавн 19 <sup>12</sup>	13 д Пионерос 21 <sup>12</sup>
14 д Иллора 21 <sup>36</sup>	15 д Соузанд Мэнор 14 <sup>24</sup>	16 д Селтик 21 <sup>36</sup>	17 д	18 д Балон 20 <sup>36</sup>	19	20
21 д Утрера 21 <sup>36</sup>	22 д ЛиПа 19 <sup>00</sup>	23 д [тн]	24 д	25 д Кубок	26 д Кубок	27 д
28 д Кубок	29 д ЛиПа 19 <sup>00</sup>	30 д Кубок	31 д			

Сверху указаны играющие команды, счёт в матче. Состав на игру каждой команды. Тренер, сила клубов (сила вышедшего состава / общая сила клуба).

## Коммерческие турниры.

Помимо официальных турниров (чемпионат вашей страны, кубок, лига чемпионов и т.д.), ваша команда может принимать участие во многих коммерческих турнирах (КТ), проходящих на проекте

Заявиться на участие в каком-либо коммерческом турнире вы можете в Календаре, если открыта регистрация

Как мы видим открыта регистрация на Нейтральный кубок. Нажав на него, мы увидим подробную информацию о турнире и его регламент.

КТ проводятся, как правило, с целью заработка денег для вашего клуба. Ваша команда может заявиться максимум в 2 КТ.

## Товарищеские матчи.

Также вы можете принимать участие в товарищеских матчах.

О том кто желает сыграть товарищеский матч, вы можете узнать в календаре.

Дни в которых есть желающие провести матч отмечены символом [ТМ]:

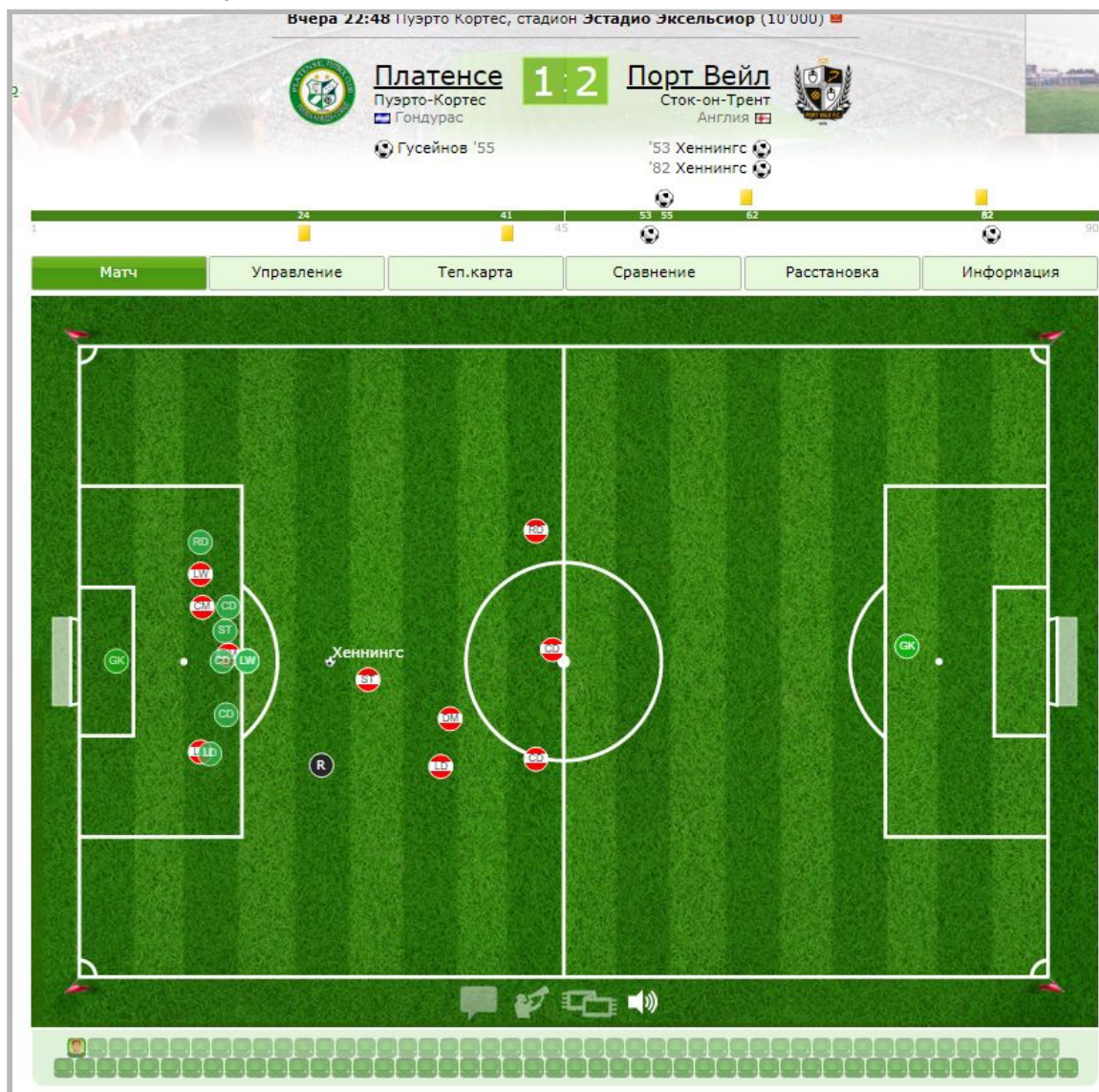
Нажимаем на [ТМ] и увидим список предложений (справа от календаря)

Вы можете и сами оставить заявку на проведение товарищеского матча. Для этого следует нажать кнопку “Оставить заявку на проведение ТМ” После переходим к форме заявки:

Здесь можно указать дату ТМ, время и где хотите сыграть и выбрать диапазон силы оппонента, с которым желаете провести встречу.

## Интерфейс матча.

Как уже было сказано выше, все Ваши игры можно посмотреть в календаре. Если матч сыгран, то в календаре будет отображаться счёт матча, а если нет, то время матча.



Сама игра на проекте soccerlife проходит в виде текстовых комментариев, отражающих ход матча. Каждый тайм делится на 3 отрезка по 15 минут (1-15, 16-30, 31-45 для первого тима и 46-60, 61 — 75, 76 — 90 для второго соответственно). В начале каждого отрезка происходит генерация матча. Если предположим вы делаете замену или меняете тактику, то данные изменения вступят в силу только в начале следующего игрового отрезка. (если делаете замену на 65-ой минуте, то игрок появится на поле только на 76 минуте). Каждый тайм длится по 15 минут реального времени, + 3 минуты перерыв. (во время перерыва так же можно делать замены и менять тактику)

Перед матчем лишний раз проверьте выставлен ли нужный состав на матч и верно ли выбрана тактика.

Ещё ниже будут Физические кондиции игроков. Следите за степенью усталости своих футболистов. Как уже писалось выше, уставшие футболисты допускают больше брака при различных игровых действиях и повышается вероятность получения травмы.

Ниже физических кондиций будет кнопка Внести корректировки, которая позволит вам производить замены.

Открывается управление стартовым составом и список игроков на замене.

Выбираем кого будем менять, нажимаем на кнопку и указываем на кого будем менять игрока. Либо выбираем игрока, ставим Заменить, а после выставляем кого то на другую позицию. (скажем выбираем нашего RD, ставим ему Заменить, выставляем на поле DM1).

## Игровая зона.

Этот раздел предназначен, во-первых, для просмотров турнирных таблиц.

Чтобы посмотреть интересный Вам чемпионат необходимо сначала выбрать континент, на котором он находится, а потом из списка стран выбрать необходимую.

Во-вторых, в рубрике Самые интересные игры дня, можно ознакомиться с матчами, которые невозможно оставить без внимания.

Также можно ознакомиться с турнирами, которые проходят (проходили) на проекте. В колонке слева Вы увидите список всех существующих турниров.

## Кабинет.

В кабинете вы можете просмотреть свой профиль, изменить информацию о себе (изменить данные »), либо сменить пароль (сменить пароль »).

ваш личный кабинет

"yuriy.iss"

Ваш ник в игре **yuriy.iss** [сменить](#)  
Ваш профиль прикреплен к почтовому ящику **не указан** ([сменить](#))  
Вы на проекте **1034** дней (с 10.02.2018)

Тип аккаунта **SOLO** [подробнее >](#)  
Действителен еще в течение 9.9 дней

**Ваш регион:** [\[изменить\]](#)  
Страна: Россия (194210)  
Город: [не выбрано](#) (421628)

**Ваш рейтинг** обновлено 11-12-20, 00:04  
Текущий рейтинг (Я/Мы) **0** [подробнее >](#)

[ЛФЛ](#) **1561** из 103691 **+3**  
 [в Вашем списке \[?\]](#) [-> создать список](#)

**Ваши клубы** [управление ячейками](#)

**Брейдаблик**  
5501  
14.60M  
**РОСТОВ**  
**ЧЕМПИОНАТ**  
турниры

[купить команду](#)  
[взять команду](#)

Можете увидеть ваш Социальный статус на проекте:

- Кол-во сообщений на форуме
- Репутацию (нажав динамика » вы увидите кто вам повышал или понижал репутацию и комментарии)
- список ваших друзей
- ваши клубы
- ваш виртуальный счёт

Рассмотрим подробнее некоторые вещи, которые вы можете увидеть в кабинете.

#### 1) Репутация

Репутация - это показатель доверия/уважения всего сообщества проекта Soccerlife.ru (администраторов, редакторов, модераторов, информаторов и обычных менеджеров) отдельному индивидууму. Соответственно чем он Выше, тем больше это самое доверие/уважение.

Система репутации дает возможность новичкам, и не только им, сориентироваться на форуме и понять "кто есть кто", к чьим сообщениям стоит прислушиваться, а к чьим нет.

Для того чтобы повысить/понизить репутацию другому менеджеру вас должны быть 30 дней на проекте, 50 сообщений на форуме и ваша репутация должна достичь +10. После этого на форуме в краткой информации пользователя (которую Вы видите при листинге темы форума), там же где отображается количество сообщений, клубная принадлежность и др., появится строка "репутация", оснащенная знаком плюс и знаком минус. Вам останется только сделать свой выбор.

При этом каждый отдельный менеджер обладает силой голоса (силой мнения). Чем Выше в иерархии проекта находится человек, чем больше его репутация, тем большей силой голоса он обладает. Сила голоса колеблется в пределах от 1 до 10.

#### 2) Дружья.

Для того чтобы добавить кого то в друзья, надо сперва зайти в профиль менеджера, нажав на иконку рядом с ником на форуме, в чате или в ростере команды.

#### 3) Виртуальный счёт.

Подробнее о виртуальном счёте, как его пополнить и для чего он нужен читайте [Здесь](#)

#### 4) Вы можете Взять отпуск на 21 день.

По правилам если вы не заходите на проект определённое число дней у вас могут отобрать команду. Благодаря функции Взять отпуск, вы можете 21 день не появляться на проекте и команда останется у вас. Отпуск можно брать только раз в год.

## Почта.

В разделе почта вы можете отправлять письма менеджерам.

Отдельно хранятся Входящие сообщения и Исходящие.

Так, зайдя в почте в определённое письмо, вы сможете перенести его в избранное.

## Финансы.

Здесь вы можете посмотреть отчет о всех ваших сделках. Оценить доходы и расходы клуба, увидеть сколько денег вы получили за матч и за продажу рекламы.

Также вы можете установить цены на билеты, старайтесь устанавливать цену, чтобы она не сильно отличалась от рекомендованной. Главное в установке этой цены найти оптимальный баланс. С одной стороны, чем больше цена на билет, тем больше доход с матча при 100% посещаемости, но и тем меньше на ваш матч придёт болельщиков и трибуны могут быть заполнены не полностью.

Реклама - один из основных источников дохода. Старайтесь на каждый домашний матч закупать рекламу (она действует только в домашних официальных матчах). Реклама появляется по будням с 9-00 до 18-00, приблизительно в начале часа. На матч вы можете подписать 4 контракта. Каждый контракт действует на 1-4 матча.

## Трансферы.

Трансферы — один из основных способов приобретения новых игроков, способных усилить вашу команду, а также способ заработать денег при продаже.

Трансферное окно (ТО) открывается, как правило, после игрового сезона. Сроки проведения трансферного окна Вы можете посмотреть например в «ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ КАЛЕНДАРЬ на 2020 год».

Все игроки (1691)		Ваши игроки (0)	Ваши ставки (0 из 0)	На карандаше (0)								Выставить игрока
#	Амплуа	ФамилияИмя	Цена	Команда	Воз	Тал	Ск	Цена	Дата окончания	Предл.	детали	
	GK	Пинто Хоэль	0.05M	Сикким Полисе	40	4	134	0.0H	59.40M	Сегодня в 20:20	0	★ 🗨️ 📌
	AM	Вилья Микель		Сан Андрес	27	1	89	0.0H	6.55M	Сегодня в 14:40	0	★ 🗨️ 📌
	RD	Палау Мигель		Торредонхимено	25	1	85	0.0H	13.10M	Сегодня в 12:20	0	★ 🗨️ 📌
	GK	Уставич Вадим		Гомсельмаш	36	1	111	0.0H	17.30M	13-12-2020, 18:20	0	★ 🗨️ 📌
	GK	Makonese* Mubarike*		ИФК Вестерос	24	2	102	0.0H	9.38M	Сегодня в 12:40	0	★ 🗨️ 📌
3176882	ST CM	Мэнсон Стефен вчера, в 22:26	0.00M	Камбрия	34	2	116	1.1H	15.40M	17-12-2020, 23:40	0	★ 🗨️ 📌
3176875	GK	Теклиб Ахмед вчера, в 22:15		КС Мо	35	2	82	1.0H	2.38M	17-12-2020, 23:20	0	★ 🗨️ 📌
3176356	GK	Рехштайнер Ральф вчера, в 4:00		Аксаково	40	2	106	1.0H	9.28M	17-12-2020, 23:00	0	★ 🗨️ 📌
3176528	RM CM	Аль Абади Абдуллах вчера, в 13:29		Хуниденсе	36	3	110	1.0H	10.30M	17-12-2020, 22:40	0	★ 🗨️ 📌
3176775	ST	Анастасиу Яннис вчера, в 19:46	0.00M	Индепендьенте	47	5	87	0.1H	0.86M	17-12-2020, 22:20	0	★ 🗨️ 📌
3176777	CD RD	Сауфхаус Себастьян вчера, в 19:47	0.00M	АС Калум	38	3	114	2.0H	22.20M	17-12-2020, 22:00	0	★ 🗨️ 📌
3176927	LM	Эль Мнасфи Уссама вчера, в 23:30		Бенфика Луанда	25	1	82	0.9H	5.75M	17-12-2020, 21:40	0	★ 🗨️ 📌
3176726	CD	Наинг Оо Лвин вчера, в 18:48		Итерзен	34	1	65	0.5H	0.63M	17-12-2020, 21:40	0	★ 🗨️ 📌
3176430	CD DM	Мтимхулу Буси вчера, в 8:32	0.05M	Свободный агент	34	1	103	0.5H	3.81M	17-12-2020, 21:20	0	★ 🗨️ 📌
3176589	CD	Чэдлер Роммель вчера, в 15:22		Империя	35	2	74	1.0H	2.59M	17-12-2020, 21:00	0	★ 🗨️ 📌
3176440	CD	Мисовски Никола вчера, в 8:32	0.00M	Свободный агент	35	3	107	0.5H	5.65M	17-12-2020, 20:40	1	★ 🗨️ 📌
3176437	CD	Дебра Нана вчера, в 8:32	0.00M	Свободный агент	33	1	99	0.5H	3.69M	17-12-2020, 20:40	0	★ 🗨️ 📌
3176901	ST	Лалевич Марко вчера, в 23:05		Текстилац	38	3	110	0.9H	9.20M	17-12-2020, 20:20	0	★ 🗨️ 📌
3176704	GK	Коллинс Мвакера вчера, в 18:22		Финлаус	26	1	101	0.3H	2.20M	17-12-2020, 20:20	0	★ 🗨️ 📌
3176776	DM	Дайе Грэм вчера, в 19:46		Цементарница	31	1	69	1.0H	2.34M	17-12-2020, 20:00	0	★ 🗨️ 📌

К ТО следует готовиться заранее. На форуме есть специальный раздел Трансферная Зона, в которой есть темы Трансферы (куплю) + и Трансферы (продам) + . В данных темах Вы можете просмотреть, либо оставить заявки на куплю/продажу игроков.

Как правило за неделю до открытия ТО, начинает работать предварительное трансферное окно, в котором возможно совершить трансфер по упрощенной системе.

## Аренды.

Аренда это разновидность трансферов, которая открыта круглогодично (кроме периода ТО). С правилами аренды Вы могли ознакомиться, когда читали правила работы на трансферном рынке (Правила аренды). На аренды распространяются те же ограничения, что и на трансферы. Для того чтобы взять игрока в аренду, следует зайти в Общую информацию нужного игрока и нажать кнопку

Если игрока взять нельзя, вы увидите сообщение: «По правилам трансферов, брать в аренду игроков, входящих в ТОП-15 клуба, невозможно»

Если же можно, то откроется форма предложения по аренде. Перед заполнением и подачей такой формы, не плохо будет договориться с менеджером команды. Если Вам откажут в аренде, то вы не сможете выслать повторное предложение на аренду этого игрока в течении недели. Аренды позволяют Вам усилиться, не тратя кучи денег на покупку игроков. Также вы можете отдать в аренду своих игроков, которые Вам не нужны, тем самым сэкономив на их зарплате.

## ДЮСШ.

позволяет Вам добавить молодых воспитанников вашего клуба в возрасте до 21 года (которых нет на проекте).

Для добавления игрока нажмите на пункт меню ДЮСШ затем, выберите категорию в которую будете добавлять игрока (например ЮНОШИ (до 21)) и нажмите кнопку Добавить игрока ». Откроется форма добавления игрока в ДЮСШ.


При вводе Имени и Фамилии игрока рекомендуется использовать Транскриптор.

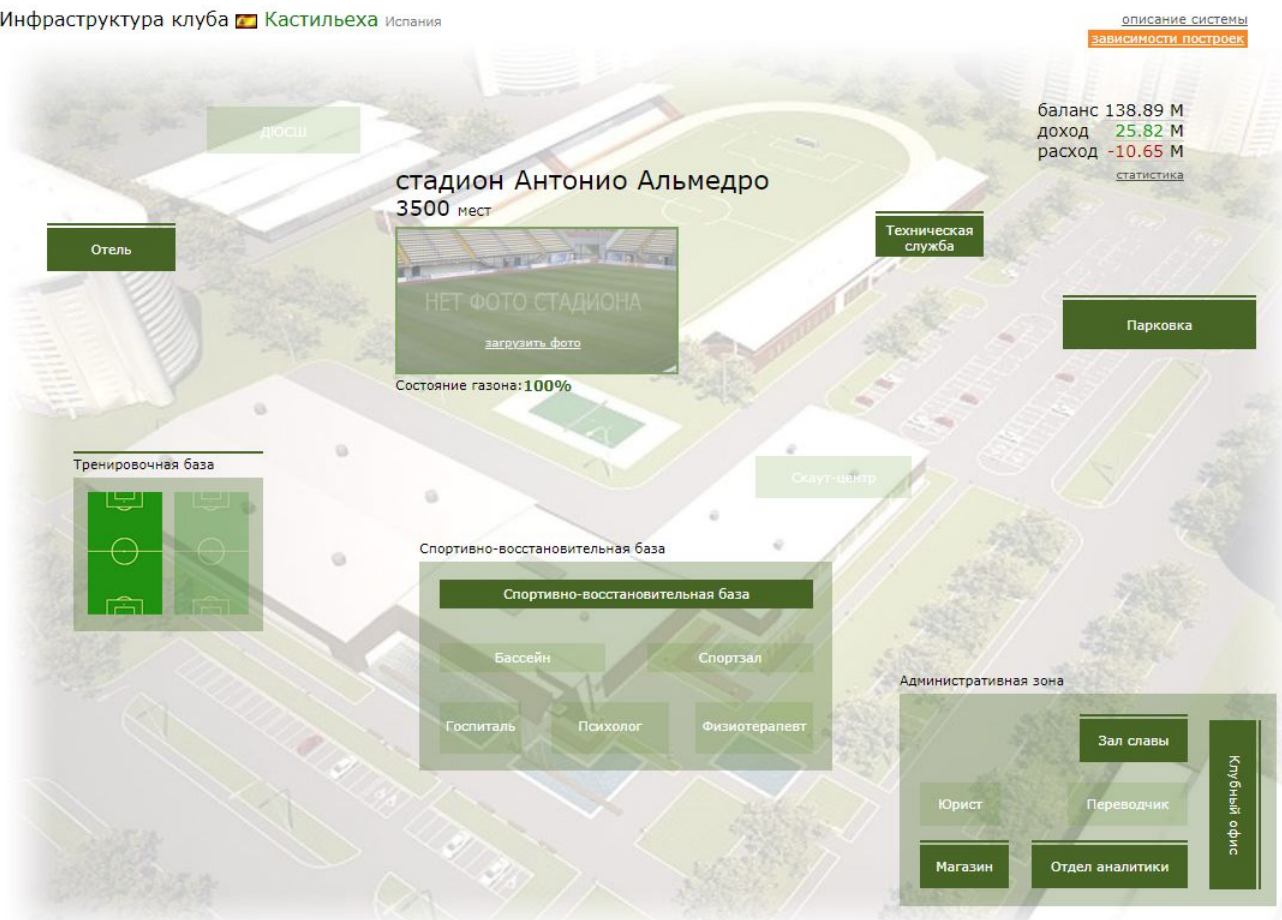
После заполнения формы, нажмите кнопку Отправить данные на проверку. Игрок появится в списке Юноши(команда до 21 года)

Далее ждите пока игрока проверит президент вашей НФФ.(можете попросить его об этом лично через почту, либо написать в соответствующей теме вашей НФФ)

## Инфраструктура.

На проекте пользователи могут строить следующие сооружения:

Инфраструктура клуба  Кастильеха Испания



1. Магазин. Фирменный магазин клубной атрибутики один из важнейших источников доходов. Продавая товар вы будете получать очень неплохую выручку в течении всего времени функционирования магазина.

2. Отель - здание, предназначенное для временного проживания болельщиков/футбольных команд, приехавших из других городов или стран. Отель помимо того, что приносит доход от своего прямого предназначения (сдачи в аренду комнат для проживания), так же повышает вероятность увеличения посещаемости Ваших домашних матчей за счет того, что Ваши гости смогут себе позволить более комфортный выезд в ваш город.

3. Парковка. Парковка для автомобилей - это, то что может увеличить приток Ваших (и возможно не только Ваших) болельщиков из отдаленных частей вашего города, вашей страны, на стадион.

4. Скаут центр. Скаут-центр - постройка, позволяющая Вам содержать штат высокопрофессиональных скаутов, которых Вы сможете посылать на различные игры и соревнования для получения аналитической информации по командам-соперникам, а так же интересующим Вас игрокам. .

После того как скаут просмотрит клуб, вы сможете увидеть скиллы и таланты игроков этого клуба.

5. Тренировочная база - постройка, позволяющая Вашим игрокам проводить тренировки на более Высоком уровне. Что позволяет им развивать свои характеристики с большей скоростью. Тренировочная база уменьшает травматичность игроков во время тренировочного процесса, а также дает возможность тренеру провести большее кол-во игровых упражнений, что положительно сказывается на сыгранности отдельных связок в команде.

Отсутствие тренировочной базы сбавит скорость прокачки (примерно на 20-25%)

6. Госпиталь - постройка, позволяющая сократить время лечения игроков от всеразличных травм и болезней, а также проводить профилактику.

В госпитале находится Кабинет восстановления футболистов в этом кабинете вы можете записать футболиста на восстановление физического состояния. (от 3 до 6 пунктов за одну процедуру).