

## DISPOSITIFS

Cliquez sur DISPOSITIF pour obtenir une version améliorée du dispositif choisi à droite de l'écran. Pour sélectionner une organisation standard, cliquez sur le menu déroulant Choisir formation/tactique.

**Remarque :** les icônes de la colonne Situation traduisent un état particulier du joueur, par exemple s'il est blessé. Reportez-vous à la rubrique *Equipe > Equipe 1ère : Dispositif*, p. 14, pour savoir à quoi elles correspondent.

Cliquez sur COURSES BALLE AU PIED pour définir le mouvement et les déplacements de vos joueurs en fonction de la position du ballon sur le terrain (en mode Match 3D uniquement).

Choisissez TACTIQUES pour donner des consignes détaillées à votre équipe dans son ensemble et à chacun de vos joueurs, ou ROLES pour leur attribuer des tâches spécifiques (voir la rubrique *Equipe > Equipe 1ère*, p. 12).

## ENTRAINEMENT

Vous pouvez définir un volume d'entraînement dans chaque domaine à l'aide des réglages ou mettre l'accent sur les quatre premiers en sélectionnant l'un d'eux via le menu déroulant. En début de saison, la condition physique de vos protégés est passable : il faut donc vous attacher à l'améliorer. Pour ce faire, vous pouvez déplacer les curseurs ou choisir l'un des trois réglages par défaut du menu déroulant Charger paramètres entraînement.

## JOUEURS

Cliquez sur JOUEURS pour visualiser les objectifs de chacun à l'entraînement. Assurez-vous qu'ils ont tous des objectifs à même de les faire progresser à leur poste.

## GROUPES D'ENTRAINEMENT

Cliquez sur GROUPES D'ENTRAINEMENT pour savoir comment vos poulains sont répartis. Les groupes vous permettent de vous concentrer sur plusieurs catégories de joueurs en même temps, par exemple sur les attaquants et les défenseurs. Afin de choisir des réglages différents, sélectionnez un groupe parmi les onglets d'Entraînement collectif.

## ENTRAINEMENT SUR LE LONG TERME

Cliquez sur LONG TERME afin de prédéfinir un programme d'entraînement complet pour toute la saison. Un calendrier standard est présélectionné et les paramètres d'entraînement automatiquement insérés chaque semaine (voir la rubrique *Equipe > Entraînement*, p. 17).

## MARCHE DES TRANSFERTS

Sélectionnez TRANSFERTS > MARCHE DES TRANSFERTS pour afficher tous les joueurs transférables. Le nombre de joueurs sur le départ, ainsi que le total des joueurs disponibles, sont indiqués en bas à droite. Servez-vous des rubriques situées sous le tableau pour filtrer votre recherche.

Dans la dernière colonne du tableau, un indicateur vous permet de savoir si l'individu peut être acheté ou emprunté. Si un joueur vous intéresse, faites un clic-droit sur son nom et sélectionnez OFFRE D'ACHAT.

**Remarque :** les joueurs absents de la liste peuvent tout de même être achetés ou empruntés, mais c'est beaucoup plus difficile.

## RECHERCHE DE JOUEURS

Cliquez sur le bouton vert, puis sur CRITERES DE RECHERCHE, en bas à gauche. Cette investigation ne se limite pas aux joueurs présents sur le marché des transferts.

Le niveau général de l'intéressé et ses aptitudes particulières constituent des informations-clés pour qui veut évaluer un footballeur. Cliquez sur le menu déroulant situé sous Aptitudes pour choisir les qualités désirées et précisez-en la valeur minimale. Une fois vos paramètres définis, cliquez sur RECHERCHE. La liste des joueurs répondant à vos critères apparaît. S'ils sont trop ou trop peu nombreux, affinez ou élargissez votre paramétrage (voir la rubrique *Transferts*, p. 20).

## ADJOINTS

Votre club dispose d'un grand nombre d'adjoints à même de vous épauler. Cliquez sur TRANSFERTS > PERSONNEL et sélectionnez ATTRIBUER DES TACHES. Certaines activités peuvent être effectuées par d'autres employés du club. Les grosses écuries disposent généralement dès le départ de plusieurs salariés. Pour confier un travail à un adjoint, sélectionnez son nom dans la liste déroulante de la tâche à accomplir (voir p. 22 pour en savoir plus).

## ACCUEIL

Cliquez sur la petite maison, en haut à gauche de l'écran, pour retourner à l'accueil. Nous vous invitons à y retourner régulièrement ; des astuces sur les différentes facettes du club vous y seront proposées. Pour ouvrir les messages, cliquez sur une rubrique, puis faites un clic-droit sur A FAIRE MAINTENANT (entre parenthèses dans le message) de façon à afficher l'écran immédiatement et résoudre le problème. C'est ici que se règle votre disponibilité vis-à-vis des médias, disponibilité qui a une influence sur le nombre de questions auxquelles vous devrez répondre tout au long de la partie. Si vous ne répondez à aucune interview, l'image que la presse a de vous en souffrira, ce qui pourra vous valoir ensuite quelques retours de bâton.

## DEROULEMENT D'UN MATCH

L'idéal pour se familiariser avec les commandes de match, c'est de prévoir une rencontre amicale. Pour disputer un match procédez comme suit :

1. Cliquez sur EQUIPE > CALENDRIER afin de choisir un jour, puis sélectionnez MATCH AMICAL et cliquez sur RESERVER. Sélectionnez un adversaire dans la liste et indiquez si vous souhaitez évoluer à domicile ou à l'extérieur. Cliquez sur OK, l'écusson de l'équipe adverse doit apparaître sur votre calendrier.
2. Cliquez ensuite sur le sifflet vert, en bas à droite, pour confirmer votre choix. Le jeu passe alors en progression hebdomadaire : tous les calculs nécessaires sont effectués et les renseignements utiles s'affichent.
3. Avancez jusqu'au jour de votre match amical. Si un pouce rouge vous empêche de progresser, cela signifie que vous devez d'abord répondre à des messages importants. Lorsque votre effectif n'est pas au complet le jour du match, une feuille jaune apparaît.
4. Sur l'écran de sélection du match, choisissez l'un des quatre modes proposés :

<b>Match 3D</b>	Permet de suivre toute la rencontre en 3D et de juger grandeur nature de la performance de vos protégés.
<b>Mode texte</b>	Tous les faits de match importants vous sont rapportés textuellement.
<b>Télétexte</b>	Toutes les rencontres du jour sont diffusées comme à la télé.
<b>Résultats immédiats</b>	Seuls les buts et le nom des buteurs s'affichent tandis que l'issue du match est calculée.

**Remarque :** dans les deux premiers modes, la rencontre peut être interrompue à tout instant pour opérer des changements ou effectuer des réglages tactiques. Dans les deux autres, ce n'est possible qu'à la mi-temps ou lorsqu'un remplacement est nécessaire suite à une blessure ou une expulsion.

5. Sélectionnez MATCH 3D pour votre première confrontation et appuyez sur CONTINUER pour commencer. Le coup d'envoi est donné après une brève présentation. Pour changer d'angle de vue, appuyez sur les touches 1 à 6 (voir la rubrique *Modes de suivi des matchs*, p. 41).

Gageons que vous avez déjà acquis assez de connaissances pour vous plonger dans les entrailles du jeu ! La suite du manuel traite de *LFP MANAGER 08* d'EA SPORTS™ de manière détaillée.

## NAVIGATION ET MENU DU JEU

Ce menu vous donne accès à toutes les informations dont vous avez besoin pour diriger votre équipe et satisfaire vos dirigeants : gestion de l'effectif, finances du club, marketing, installations... Vous pouvez tout gérer depuis ce menu.

### BARRE-MENU DE GAUCHE

Ouvrez la barre-menu de gauche en déplaçant votre souris vers la limite gauche de l'écran. Si vous jouez avec une résolution élevée (OPTIONS>OPTIONS DE JEU), ce menu sera visible en permanence.

**Budget restant** A moins que vous ne soyez propriétaire du club, le conseil d'administration vous octroiera un capital limité. Evitez de jouer les paniers percés, sans quoi vous pourriez être limogé (voir la rubrique *CLUB>SITUATION FINANCIERE*, p. 26.)

**Remarque :** le budget salarial restant tient compte des salaires de base des joueurs, mais il sera minoré par les primes que vous devrez verser.

**Classement en championnat** C'est le classement à jour et la position de votre équipe.

**Liste des matchs** Votre prochain adversaire est indiqué ici. Les couleurs traduisent sa valeur : rouge pour un match difficile, jaune pour une équipe de votre niveau, et vert pour une rencontre à votre portée.

### OUTILS

Les outils suivants simplifieront votre vie d'entraîneur :

#### INTERNET

Les dernières nouvelles relatives à votre championnat et tout ce qui concerne la planète foot sont disponibles ici ! Les onglets du haut vous permettent de changer de pays et de division. Pour des renseignements plus détaillés, cliquez sur un titre.

### STATS

Cette rubrique étanche votre soif d'infos en vous offrant une véritable mine de données sur l'ensemble des joueurs et des équipes. La plupart des statistiques sont disponibles pour les différents championnats. Utilisez les menus déroulants situés au-dessus du tableau pour choisir l'information recherchée. Des filtres sont à votre disposition sous ce même tableau (à condition que d'autres stats soient accessibles). La possibilité vous est offerte d'imprimer ces données chiffrées ou de les exporter en cliquant sur l'icône correspondante.

**Remarque :** vous pouvez sélectionner vos 10 statistiques préférées afin de les consulter régulièrement. Pour ce faire, cliquez dessus et faites un glisser-déposer sur la fenêtre Top 10.

### RECHERCHE DE JOUEURS

Dressez la liste des footballeurs disponibles et affinez votre recherche en utilisant différentes catégories par continent, pays ou club. Si vous avez choisi un joueur en particulier, comparez-le à l'un des membres de votre effectif. Pour cela, choisissez votre joueur dans la liste déroulante et cliquez sur COMPARER A.

### OAM

L'outil d'analyse de match (OAM en abrégé) permet de générer des données statistiques approfondies sur un match en particulier ou sur toute la saison (uniquement pour les rencontres suivies en 3D). Cliquez sur OAM pour démarrer l'outil, puis consultez l'aperçu des stats de la saison ou analysez un match précis en cliquant sur CHARGER.

#### Stats saison

Sélectionnez STATS SAISON pour voir les performances de vos poulains dans différents domaines. Le menu déroulant Classements joueur, en haut à gauche, vous permet de sélectionner une statistique. Ces chiffres vous permettent de mieux comprendre le comportement de vos protégés en soulignant les secteurs qui demandent votre attention.

#### Stats de match

Si vous choisissez de vous pencher sur un match en particulier, les données de tous les joueurs s'afficheront. Sélectionnez MATCH ou JOUEUR dans le menu déroulant Résumé pour obtenir toutes les informations concernant la rencontre ou chacun des protagonistes. La rubrique STATS vous permet d'afficher les stats de la rencontre classées par catégories : passes, attaques, ballons gagnés, déplacements et forme physique.

- Une fois la catégorie choisie dans le menu déroulant Stats, vous pouvez passer d'une équipe à l'autre en cliquant sur leur nom, à gauche de l'écran. De même, vous pouvez connaître les stats individuelles en cliquant simplement sur le nom d'un des joueurs.
- S'il y a en un ou plusieurs événements correspondants à la catégorie choisie pendant le match, cliquez sur VISUEL de façon à les afficher sous forme de flèches sur une vue du terrain en 2D. Cliquez sur REVOIR EVENEMENTS pour visualiser l'animation des faits de match et analyser les courses de vos hommes.
- Pour voir un match en entier ou une seule période, sélectionnez APERÇU 2D. La vitesse de lecture peut être réglée grâce aux boutons de gauche. Si vous activez l'option AFFICHER LES COURSES, les joueurs en mouvement seront indiqués par un cercle rouge.

### [NOUVEAU] STATS CARTE EUROPEENNE

Toutes les stats d'Europe visibles en un coup d'œil ! Cette nouvelle fonctionnalité affiche plusieurs données chiffrées sur une carte de l'Europe. Certaines ne sont disponibles que lorsque la saison est lancée (et lorsque vous simulez un championnat dans son intégralité).

## BARRE-MENU SUPERIEURE

La barre-menu située en haut de l'écran comprend les quatre principaux onglets - EQUIPE (voir p. 10), TRANSFERTS (voir p. 20), CLUB (voir p. 26) et CARRIERE (voir p. 34) - qui vous offrent un accès simple et rapide à vos différentes activités quotidiennes.

### MENU EQUIPE

#### EQUIPE > CENTRE INFOS

Pour être au courant de l'actualité du club, vous recevez du courrier relatif aux transferts bouclés ou manqués, à la condition physique de vos joueurs, à la situation financière du club, etc. Les messages importants doivent être traités avant d'avancer dans le calendrier.

#### EQUIPE > CALENDRIER

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

Dans la moitié inférieure de l'écran, vous devez faire votre choix parmi les événements à programmer. Il en existe trois catégories : Equipe, Moral de l'équipe et Relations publiques. Pour en planifier un, sélectionnez une date sur le calendrier, choisissez l'événement voulu et cliquez sur RESERVER.

#### EVENEMENTS RELATIFS A L'EQUIPE

##### CAMP D'ENTRAINEMENT

Survolez sur les différentes destinations proposées avec la souris pour savoir quels effets aura le stage sur les aptitudes de vos troupes.

##### MISE AU VERT

Une mise au vert dure généralement deux jours.

**Astuce :** elle aura un impact plus important sur la confiance et le moral des joueurs si votre équipe est en crise et qu'elle occupe le bas du classement.

##### MATCH AMICAL

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

##### TOURNOI

Trois équipes participent au tournoi, en plus de la vôtre.

##### TOURNOI EN SALLE

Un tournoi en salle ne peut être prévu que l'hiver et à condition qu'il n'y ait pas de matchs pendant au moins trois semaines. C'est à vous de verser la somme attribuée au vainqueur, somme que vous pouvez cependant amortir en partie grâce à la billetterie.

##### MATCH JUBILE

Si un joueur-phare du club prend sa retraite à la fin de la saison, pensez à lui organiser un jubilé.

## [NOUVEAU] DEBUT DES VACANCES

Il est désormais possible de fixer la date de début des vacances de votre effectif. Par défaut, elle intervient quelques jours après le dernier match de la saison. L'avantage des congés prolongés, c'est qu'ils permettent aux joueurs de mieux se reposer. Pendant ce laps de temps, néanmoins, vous ne pourrez pas augmenter leurs aptitudes au moyen de séances d'entraînement, ni programmer quelque événement que ce soit avant que la saison ne reprenne.

## MORAL DE L'EQUIPE

### REUNION DE CRISE

Si l'équipe n'arrive à rien et que les mauvais résultats s'enchaînent, la réunion de crise s'impose. Elle ne peut pas être planifiée trop à l'avance et n'est possible qu'avant la prochaine rencontre.

### RESTAURANT

Une invitation au restaurant fait toujours du bien au moral des joueurs, pourvu que ce genre d'initiative ne se banalise pas trop.

### SOIREE DES JOUEURS

Il n'y a rien de tel pour renforcer la cohésion de l'équipe, mais n'en organisez pas trop souvent : vos joueurs pourraient vite se lasser.

### REVEILLON DE NOEL

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

### PARC D'ATTRACTIONS

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

### GRAND ANNIVERSAIRE

Vous pouvez organiser les anniversaires de grands événements (30<sup>e</sup>, 40<sup>e</sup> anniversaire, etc.).

## [NOUVEAU] DISCUSSION OUVERTE

La possibilité vous est offerte de planifier une discussion ouverte avec vos joueurs afin de recueillir leurs impressions sur la situation de l'équipe et, le cas échéant, sur ce qui leur cause du souci.

## RELATIONS PUBLIQUES

### JOURNEE DES JUNIORS

Soutenez votre centre de formation en prévoyant chaque année une journée des juniors. A l'issue de cette dernière, vous pouvez recruter les meilleurs jeunes.

## JOURNEE SPONSOR

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

**Astuce :** si vous avez dépassé vos objectifs de saison et que le club est bien classé en championnat, n'hésitez pas ! C'est le moment parfait pour une journée sponsor, qui donne de meilleurs résultats si votre équipe se débrouille bien.

## REPRISE

Comme son nom l'indique, la cérémonie de reprise se déroule avant le premier match de la saison. Elle vous permet de montrer les coulisses du club aux personnes que cela intéresse.

## FETE DE FIN DE SAISON

C'est un bon moyen d'accroître votre popularité auprès des supporters et, si votre travail a porté ses fruits, de célébrer un nouveau titre.

## ANNIVERSAIRE DU CLUB

Organisez l'anniversaire du club tous les 25 ans à partir de son année de création.

## EQUIPE > EQUIPE 1ERE

C'est cette rubrique qui vous permet de gérer votre équipe première de A à Z, de la composition du onze de départ au choix des tireurs de coups de pied arrêtés, en passant par les tactiques collectives et individuelles.

## STATUT

Le statut de votre équipe première est indiqué ici, à savoir son classement actuel en championnat et ses résultats en coupes nationales et internationales.

## EFFECTIF

Dans ce tableau figurent toutes les informations nécessaires concernant vos joueurs. Pour en modifier le contenu, sélectionnez une autre entrée du menu déroulant, en haut à gauche. Vous pouvez définir jusqu'à quatre compositions en changeant la liste déroulante qui se trouve à côté.

**Remarque :** il n'est possible de modifier que les joueurs sélectionnés ainsi. Le dispositif choisi n'en est pas affecté. Pour changer de compo, faites un glisser-déposer de l'un de vos protégés depuis le tableau vers un poste du dispositif qui est représenté sur le terrain, en dessous.

## DEFINITION DES REGLES

Vous êtes libre de fixer des règles générales pour votre effectif en cliquant sur REGLES, en bas à droite. Cochez les cases des joueurs afin d'indiquer s'ils doivent toujours faire partie de l'équipe ou non. Si vous choisissez un poste dans la liste déroulante située face au nom de l'intéressé, celui-ci évoluera toujours à ce poste (si disponible). Pour faire varier le critère de sélection (excepté le niveau), servez-vous des réglettes en haut à droite. Si vous désactivez un critère, il ne sera pas pris en compte.

## REPLACEMENTS AUTOMATIQUES

Cliquez sur REPLACEMENTS AUTOMATIQUES pour que les changements de joueurs se fassent automatiquement en cours de match.

**Remarque :** si vous avez laissé à un adjoint le soin de faire les remplacements, cette option ne sera pas disponible. Allez dans EQUIPE > PERSONNEL et confiez-vous à vous-même cette responsabilité.

Au milieu de l'écran des remplacements automatiques, trois colonnes énumèrent les conditions de la rencontre en faits, résultats et minutes. Pour définir une règle, choisissez une option dans chacune de ces trois rubriques. Les colonnes du dessous vous permettent de sélectionner le joueur entrant et le joueur sortant.

Une fois la règle définie, cliquez sur AJOUTER REGLE pour l'appliquer. Elle apparaît alors dans la liste Règles actuelles, en haut de l'écran. Cochez la case située à gauche pour activer cette prérogative au prochain match. La deuxième case permet de préciser si une règle ne doit s'appliquer qu'une fois par rencontre ou à chaque fois que les conditions sont remplies. Utilisez les flèches de droite pour modifier l'ordre de priorité.

**Remarque :** les remplacements automatiques sont désactivés pour les confrontations en mode Match 3D, mais restent possibles en mode Texte, Télétexte et Résultats immédiats. Si vous confiez la responsabilité des changements à votre adjoint, les règles que vous avez fixées ne s'appliquent plus.

## DISPOSITIF

Cet écran se divise en deux sous-écrans : Dispositif et Compo d'équipes. Le premier vous permet de définir le placement moyen de chaque joueur en faisant un glisser-déposer sur le terrain. Pour changer de dispositif, faites votre choix dans le menu déroulant Choisir formation/tactique. Utilisez la liste déroulante Composition pour sélectionner une autre organisation prédéfinie ou celle qui se trouve juste à côté pour modifier le paramètre de la dernière colonne du tableau.

**Remarque :** il est possible de sauvegarder un dispositif par partie lancée sur le même ordinateur.

## CHOIX D'UN JOUEUR

Placez la souris sur un joueur : une infobulle apparaît après quelques secondes, qui vous indique les cinq meilleurs joueurs à ce poste. Si le texte est en orange, cela signifie que votre poulain se trouve déjà ailleurs sur le terrain.

Voici ce qu'indiquent les icônes de la colonne Etat :

	Joueur en attente d'un permis de travail
	Joueur normalement disponible pour le prochain match
	Joueur blessé
	Joueur non qualifié pour une compétition internationale
	Joueur extracommunautaire
	Joueur non-européen
	Joueur suspendu suite à un trop grand nombre de cartons jaunes
	Joueur suspendu suite à un deuxième carton jaune
	Joueur suspendu suite à un carton rouge
	Joueur suspendu
	Joueur non qualifié pour jouer en championnat
	Joueur ayant signé un contrat
	Joueur absent

## COMPARAISON D'EQUIPES

Grâce à l'onglet COMP. D'EQUIPES, vous pouvez rapidement faire un parallèle entre votre équipe et votre prochain adversaire. Placez votre souris sur un joueur de l'opposition : une infobulle affichera ses principaux points forts et points faibles, selon le poste qu'il occupe et la connaissance que vous avez de l'individu.

## MARQUAGE INDIVIDUEL

La possibilité vous est offerte de marquer un joueur adverse individuellement. Pour cela, faites un glisser-déposer d'un ou plusieurs joueurs de votre équipe sur l'adversaire concerné. Les chiffres qui apparaissent dans les icônes des joueurs correspondent à leurs responsabilités. Pour supprimer le marquage individuel, procédez de la même façon.

**Remarque :** cette option est disponible pour tous les postes jusqu'au milieu central, mais pas pour les attaquants.

## DEPLACEMENTS

Cet écran vous permet de définir la position exacte de vos joueurs en fonction de celle du ballon à l'instant « t » (match en 3D uniquement).

Sur le terrain de gauche figure votre tactique offensive (c'est-à-dire quand vos joueurs ont le ballon) ; à droite, les courses à vocation défensive. Les deux terrains sont divisés en 5 secteurs matérialisés par des carrés hachurés indiquant la position du cuir. Par exemple, si vous cliquez sur le carré hachuré en haut à gauche, vous définirez la position de vos joueurs lorsque le ballon sera dans le coin supérieur gauche de la pelouse.

Après avoir sélectionné une zone du terrain, placez vos hommes à leur poste respectif au moyen d'un glisser-déposer. En cours de match, ils s'efforceront de se replacer à cet endroit sauf lorsque la situation leur commandera d'agir autrement (en allant tacler un adversaire, par exemple).

**Astuce :** maintenez la touche MAJ pour masquer les joueurs et rendre les carrés plus accessibles. Si vous activez l'option Synchroniser, vos choix porteront à la fois sur l'organisation offensive et défensive de l'équipe.

## DUPLICATION DES DEPLACEMENTS

Il vous est possible de dupliquer les mouvements d'un joueur au profit d'un autre (présent sur le terrain), à condition que le dispositif dispose du même poste (par exemple, un défenseur gauche et un défenseur droit). Faites un clic-droit sur l'un de ces joueurs et sélectionnez DUPLIQUER. Les courses sont alors copiées sur son homologue.

## SAUVEGARDE ET CHARGEMENT DES COURSES

Pour enregistrer les courses de l'un de vos protégés, faites un clic-droit sur lui et sélectionnez SAUVEGARDER. La course est alors disponible dans la liste déroulante qui se trouve entre les deux terrains. Pour charger la course d'un joueur, cliquez sur ce dernier, choisissez la trajectoire voulue dans la liste déroulante et cliquez sur la petite flèche du haut. (Si vous souhaitez supprimer une course, cliquez sur la poubelle).

**Remarque :** pensez à sauvegarder les dispositifs modifiés !

## [NOUVEAU] COUPS DE PIED ARRETES

Il est dorénavant possible de modifier un dispositif sur corner et coup franc. Sélectionnez le coup de pied arrêté dans le menu déroulant, en haut à gauche, et activez-le en faisant un clic-gauche devant son nom, dans le tableau ci-dessous. Vous pouvez en activer plusieurs.

**Remarque :** vous ne pouvez choisir de coup de pied arrêté que pour un côté du terrain, votre effectif se « reflétant » sur l'autre partie du pré.

## TACTIQUES

Cet écran vous permet de définir les tactiques générales de l'équipe et le comportement de chacun de vos joueurs.

## STYLES DE JEU

Vous pouvez utiliser cette réglette pour modifier tous les paramètres à la fois ou ajuster vous-même la réglette de chacun des domaines proposés. Les barres de couleurs qui se trouvent au-dessus illustrent la connaissance tactique qu'en ont vos hommes. Pour améliorer ce bagage, travaillez-le à l'entraînement.

**Remarque :** les progrès de votre collectif au plan tactique seront rapides si vos joueurs sont bien formés et si vous mettez l'accent dessus à l'entraînement.

Cochez les cases situées en bas à droite pour pratiquer le piège du hors-jeu ou jouer en contre. Assurez-vous que vos protégés sont aptes à utiliser ces tactiques ! En cas de doute, vérifiez sur l'écran Entraînement.

Cliquez sur CONSIGNES INDIVIDUELLES pour paramétrer cet aspect du jeu de manière plus approfondie. Cliquez sur un joueur et choisissez quelles consignes vous souhaitez lui donner. Si vous demandez un marquage individuel, vous pourrez préciser si votre protégé doit suivre son vis-à-vis partout sur le terrain ou uniquement dans sa moitié défensive.

**Remarque :** si vous changez de tactique collective, les consignes individuelles de tous les joueurs changeront aussi. Pour les maintenir, cliquez sur l'icône au cadenas qui se trouve juste au-dessus. Vous pouvez aussi verrouiller chaque réglage en cliquant sur l'icône Tout bloquer.

## ROLES

Vous devez confier certaines responsabilités à vos joueurs. Pour cela, faites votre choix dans le menu déroulant qui se trouve en haut à droite. La liste située sous le terrain répertorie vos hommes par ordre de préférence relativement à la tâche à assumer. Pour modifier cet ordre, faites glisser-déposer vos joueurs à une autre place dans la liste.

**Remarque :** la couleur traduit leur situation actuelle dans l'effectif (le bleu pour les titulaires, le vert pour les remplaçants et le blanc pour les autres).

## EQUIPE>EQUIPE RESERVE

Les écrans de l'équipe réserve sont similaires à ceux de l'équipe première, mais les options sont moins nombreuses. La réserve ne disputera aucun match si elle ne participe pas à un championnat simulé dans votre pays. Dans ce cas, la seule façon pour vos réservistes d'accumuler un peu d'expérience sera d'évoluer de temps en temps avec l'équipe première ou d'être prêté à un autre club.

**Astuce :** si vous simulez suffisamment de championnats, l'équipe réserve pourra être promue et donc disputer des matchs de championnat (et même participer à une coupe nationale). Plus vous améliorerez le niveau général de la réserve, plus vous aurez de chances de la voir monter.

## EFFECTIF

Sélectionnez la composition de votre équipe réserve comme vous le faite pour l'équipe première.

## DISPOSITIF

Cette section vous permet de définir le dispositif de base de vos réservistes (voir la rubrique Dispositif, p. 13).

## SITUATION

Vous saurez ici comment se comporte la réserve dans son championnat et en coupe, et qui sont les meilleurs éléments de l'équipe.

## EFFECTIF (BIS)

Cette rubrique vous permet de sélectionner ceux de vos poulains qui joueront avec la réserve. En fonction du pays où vous vous trouvez, le nombre de modifications pourra être limité. L'écran Infos championnat vous renseignera à cet égard.

## ROLES

Il est possible d'attribuer des responsabilités à vos réservistes (voir la rubrique Rôles, p. 16).

## EQUIPE>JUNIORS

Votre équipe juniors est divisée par tranches d'âges, des 11/12 ans aux 17/18 ans. Vos joueurs peuvent passer professionnels dès qu'ils atteignent leurs 17 ans. Pour signer un junior, faites un clic-droit sur son nom dans le menu des 17/18 ans, sélectionnez DETAILS JOUEUR, puis cliquez sur PROPOSER CONTRAT.

Pour affecter temporairement un joueur à l'équipe première, faites un clic-droit sur son nom, puis choisissez l'option INTEGRER A VOTRE EQUIPE et précisez pendant combien de semaines il devra faire partie du groupe. A l'issue de cette période, le joueur retournera automatiquement chez les juniors.

**Astuce :** sélectionnez CONDITION dans le menu Détails joueur et désignez un pensionnaire de l'équipe première comme mentor du junior choisi. Cela aura un impact positif sur ses progrès à l'entraînement.

## SITUATION

Cette rubrique dresse la liste des meilleurs centres de formation au niveau national et international. De nombreuses données sont indiquées, telles que le nombre de jeunes espoirs ou de centres de formation, ou encore le nom des jeunes déjà sous contrat pro.

## EQUIPE>ENTRAINEMENT

L'entraînement reste la meilleure façon d'améliorer le jeu de votre équipe. Pour enregistrer de bons résultats, consultez régulièrement vos réglages en la matière.

## NOMBRE DE SEANCES D'ENTRAINEMENT

Un nombre maximum de séances est possible chaque semaine en fonction du championnat dont fait partie votre équipe. Pour un club pro, 28 sessions hebdomadaires sont disponibles, à raison de quatre par jour. Tout événement prévu au calendrier divisera cependant le nombre de séances par deux. Notez qu'il n'y a pas de session d'entraînement les jours de match et que toute rencontre à l'étranger réduira par deux la durée de la séance du lendemain.

**Remarque :** le nombre de séances d'entraînement est moindre pour les clubs des divisions inférieures.

## ENTRAINEMENT COLLECTIF

Les barres vous permettent de modifier le pourcentage d'entraînement dans chaque domaine, et les listes déroulantes de définir une priorité dans un domaine donné. La progression enregistrée dans l'aptitude sélectionnée augmentera sensiblement, mais elle sera plus lente dans les autres domaines (voir la rubrique *Evolution des joueurs*, p. 18).

Cliquez sur l'onglet de chaque groupe d'entraînement pour le configurer. Les éléments situés à droite de l'écran vous permettent de faire un choix parmi plusieurs paramètres par défaut, mais aussi de sauvegarder vos réglages actuels.

**Astuce :** variez vos sessions pour éviter que vos hommes se lassent et accusent le coup moralement. Attention à ne pas abuser des entraînements non plus !

## FORME

Lorsque vous cherchez à améliorer la forme de vos protégés, vous devez garder un œil sur leur énergie. Si elle est basse, ils ne pourront pas retrouver la forme, mais au contraire s'épuiseront. De plus, une énergie faible nuit à l'amélioration des aptitudes.

## EVOLUTION DES JOUEURS

Cliquez sur l'icône correspondante pour ouvrir un nouvel écran et suivre l'évolution des aptitudes d'un joueur donné durant l'année écoulée. Le chiffre sous Progression globale indique le nombre de points gagnés par l'intéressé pendant la saison en cours (somme de toutes les aptitudes).

## JOUEURS

Sur cet écran figure la progression de chacun des joueurs à l'entraînement. Lorsqu'une aptitude fait l'objet d'une priorité, elle augmente beaucoup plus vite sans que cela se fasse au détriment des autres compartiments du jeu.

**Remarque n° 1 :** plus un joueur est bon, plus il lui est difficile de progresser. Chacun a sa propre limite au-delà de laquelle il est difficile - pour ne pas dire impossible - d'aller.

**Remarque n° 2 :** seules les rencontres disputées profitent grandement aux jeunes pousses pleines de promesses.

Au besoin, servez-vous du menu déroulant de l'entraînement individuel pour réduire le volume d'entraînement d'un joueur. C'est très utile pour réduire le risque de blessure, notamment si l'individu était blessé peu de temps auparavant. Consultez aussi la condition physique de vos joueurs, si elle est inférieure à 100, cela signifie qu'ils ne sont pas en pleine possession de leurs moyens et que le risque de blessure est plus grand. Pour les aider à retrouver la forme, allégez l'entraînement.

## GROUPES D'ENTRAINEMENT

Cet écran permet de répartir les joueurs en plusieurs groupes et d'axer les exercices sur différents domaines. À l'aide du menu déroulant situé en haut à droite, placez rapidement vos hommes dans un groupe (vous pouvez aussi procéder par glisser-déposer). Ceux qui sont en petite forme seront automatiquement versés dans le groupe de convalescence.

**Astuce :** les groupes d'entraînement comptant peu de joueurs permettent une progression plus rapide.

## LONG TERME

C'est ici que vous définissez un programme d'entraînement pour les semaines à venir. Pour ajouter une semaine au programme, cliquez dessus via le calendrier, puis sur l'entraînement souhaité. Utilisez les icônes, en bas à droite, pour charger ou sauvegarder le paramétrage d'une saison complète, définir les valeurs par défaut ou effacer le planning d'une année entière. Veillez à choisir le bon groupe d'entraînement dans les onglets !

## [NOUVEAU] EQUIPE > ENTENTE DANS LE VESTIAIRE

Grâce à cette toute nouvelle fonction, vous êtes plus proche que jamais de vos joueurs. La possibilité vous est offerte de leur faire des promesses pendant les négociations afin de les inciter à rejoindre le club ou une fois qu'ils sont dans l'équipe. Dites-leur s'ils joueront souvent ou non sous votre règne et quel avenir vous leur voyez au sein du club.

## JOUEURS

Cliquez sur un joueur pour savoir quelles promesses lui ont été faites et en sélectionner d'autres. Vous êtes libre de vous montrer optimiste afin d'accroître vos chances de faire signer une recrue. Néanmoins, s'il s'avère que vous ne tenez pas parole, le joueur en pâtira moralement et la confiance qu'il vous accorde s'en ressentira. Les footballeurs sont réalistes quant à leur probable temps de jeu et n'hésitent pas à comparer leurs attentes à ce que vous leur aviez promis.

## NEGOCIATIONS SUR LES CONTRATS

Pendant les négociations relatives au contrat d'un joueur, cliquez sur PROMESSES pour évoquer le temps de jeu qu'il aura et son avenir au club.

**Astuces :** tâchez de garder la confiance de votre protégé, car cela a une incidence directe sur son état d'esprit.

Le joueur le plus important doit jouer au moins 90 % de vos rencontres pour garder le moral.

## DISCOURS AUX JOUEURS

Pour entamer une conversation avec un joueur, vous pouvez soit faire un clic-droit sur son nom et sélectionner DISCOURS AUX JOUEURS, soit choisir un speech dans le menu du vestiaire.

## PROMESSES A L'EQUIPE

En début de saison, vous devez faire une déclaration à toute l'équipe. C'est l'occasion de fixer les objectifs de l'année et d'évoquer les améliorations que vous comptez apporter dans le groupe et en termes d'infrastructures. Normalement, chaque promesse a un effet positif, mais attention à ne pas trop en faire : si vous échouez ou renoncez à remplir vos objectifs, les conséquences négatives n'en seront que plus grandes !

Les promesses faites à l'équipe sont modifiables dans le menu du vestiaire. Soyez prudent, cependant, car en les révisant, vous risquez de perdre la confiance de vos hommes.

**Remarque :** une promesse faite à l'équipe ne peut être activée/désactivée que deux fois par saison.

**Astuces :** les promesses de début de saison ont plus d'effet que si vous les faites plus tard. Les joueurs forts en Influence et en Professionnalisme aiment la rigueur.

## TRANSFERTS

La gestion d'une équipe de foot ne se limite pas aux 90 minutes sur le pré, et de nombreux autres aspects de la vie du club requerront votre attention (transferts, recrutement du personnel, accords de coopération etc.).

### TRANSFERTS > CONTRATS

Servez-vous des boutons de filtrage, sous le tableau, pour choisir une équipe, et des boutons d'expiration pour afficher uniquement les contrats venant à terme cette saison, la saison prochaine ou ultérieurement. Vous pouvez aussi voir de quoi votre équipe aura l'air l'an prochain ou savoir si elle risque d'être reléguée.

Le bouton PRETS laisse apparaître tous les joueurs prêtés à d'autres équipes ou empruntés. Pour identifier de nouvelles recrues et savoir qui partira la saison suivante, consultez la rubrique FUTURS TRANSFERTS.

### CHANGEMENT DE STATUT QUANT AUX TRANSFERTS

Pour changer le statut d'un joueur, faites un clic-droit sur son nom et sélectionnez CHANGER STATUT TRANSFERT. Quatre options maximum seront disponibles s'il n'est pas encore transférable :

- Vous pouvez définir la demande de transfert ou mettre l'intéressé sur la liste à l'aide de la réglette qui se trouve à côté de Demande de transfert. La réglette de la clause libératoire minimale permet de rejeter automatiquement toutes les offres inférieures au montant fixé.
- Si vous mettez un joueur en prêt, vous devrez en fixer l'indemnité. La possibilité vous est également offerte de laisser une option d'achat et d'en fixer le montant. C'est la somme que le club emprunteur devra vous verser s'il souhaite acquérir votre protégé à l'issue du prêt.
- L'option N'EST PAS LIBRE n'est disponible que pour les joueurs dont le contrat ne laisse apparaître aucune clause libératoire. Un joueur dont le contrat expire à la fin de la saison ne peut pas être prêté.

**Remarque :** pour passer d'un joueur à l'autre, servez-vous des flèches gauche et droite, en haut de l'écran.

### NEGOCIATIONS PORTANT SUR LES CONTRATS DE VOS JOUEURS

Pour prolonger un contrat, faites un clic-droit sur le nom du joueur et sélectionnez PROLONGER CONTRAT. Une nouvelle fenêtre apparaît si votre homme est intéressé par une prolongation.

Vous trouverez à gauche de l'écran des négociations des informations importantes quant aux tractations en cours :

- En haut à droite, figurent les dates du contrat en cours. Saisissez ici votre offre et le salaire hebdomadaire de base.
- Vous pouvez donner du poids à l'accord en proposant une prime à la signature, qui sera donc versée une fois le contrat signé.
- Le fait de changer la durée de ce dernier peut amener les joueurs jeunes ou âgés à changer d'avis. S'ils ont un solide potentiel, les premiers pourront spéculer en attendant de meilleures offres, offres que ne manqueront pas de leur faire d'autres clubs une fois qu'ils auront progressé. Ces jeunes loups préféreront donc le court terme. A l'inverse, un contrat long pourra être bien perçu par les seconds, contents de se voir offrir une chance de jouer encore pas mal de temps malgré leur âge mûr.

**Remarque :** le salaire moyen indiqué concerne les joueurs du championnat ayant des aptitudes comparables.

## CLAUSES

Servez-vous des clauses du contrat, dans la partie inférieure droite de l'écran, pour rendre votre offre plus alléchante et convaincre le joueur.

**Remarque :** attention si vous renseignez la clause Joueur le mieux payé. S'il y a au sein du club un joueur mieux rémunéré, le salaire de celui qui bénéficie de cette clause sera automatiquement augmenté !

Cliquez sur PRIMES, à droite, pour fixer des primes par match joué, but marqué (pour les joueurs à vocation offensive), match sans prendre de but (pour les joueurs à vocation défensive), etc.

Si vous souhaitez mettre l'intéressé sous pression, cochez la case DERNIERE OFFRE avant de lui envoyer votre proposition.

**Remarque :** lorsque le joueur est en pleine réflexion, vous pouvez encore modifier ou retirer votre offre. Pour cela, faites un clic-droit sur son nom et sélectionnez l'option adéquate.

### [NOUVEAU] OFFRE D'UN JOUEUR A UN AUTRE CLUB

LFP MANAGER 08 d'EA SPORTS™ vous permet désormais de proposer directement des joueurs à d'autres clubs. Pour cela, faites un clic-droit sur le nom de l'individu concerné et sélectionnez PROPOSER CE JOUEUR AU CLUB. Choisissez ensuite le club auquel vous le destinez (seuls apparaissent dans la liste les clubs que votre indésirable se dit prêt à rejoindre). Si l'un d'eux recherche un joueur évoluant à son poste, il sera surligné en vert. Enfin, vous devez définir le type de transfert et l'indemnité demandée.

**Remarque :** si le joueur figure déjà sur la liste des transferts, vous ne pourrez pas changer son statut ici.

## TRANSFERTS > PERSONNEL

Le personnel vous apporte un soutien considérable dans la gestion des affaires courantes du club. De ce dernier dépend le nombre de salariés prêts à vous épauler.

### PERSONNEL

L'écran principal répertorie tous les membres du personnel. Si vous souhaitez embaucher un nouveau collaborateur à un poste déjà pris, vous devrez d'abord remercier la personne qui occupe ledit poste. Pour cela, faites un clic-droit sur cette dernière et cliquez sur LICENCIER. Cela vous coûtera une somme d'argent, variable selon la durée restante du contrat.

Pour connaître les compétences d'un membre du personnel, placez votre souris sur son nom. Pour en savoir plus, faites un clic-droit sur l'intéressé et sélectionnez INFOS PERSONNEL. Vous pouvez aussi envoyer vos collaborateurs en formation pour accroître leur niveau (clic-droit + ENVOYER EN FORMATION). Cependant, rien ne garantit qu'ils s'amélioreront ! Si l'un de vos adjoints progresse malgré tout, cette option ne sera plus disponible avant la fin de la saison.

**Remarque :** vous pouvez embaucher jusqu'à six recruteurs en même temps. Leur niveau monte plus difficilement que chez vos autres collaborateurs, mais ils sont à même de prendre du galon grâce à leurs missions.

## RECHERCHE

L'option RECHERCHE vous permet de trouver de nouveaux membres du personnel. Pour filtrer vos investigations, cliquez sur le bouton NOUVELLE RECHERCHE. Cliquez sur SANS EMPLOI pour n'afficher que les personnes actuellement au chômage. Pour proposer un contrat, faites un clic-droit sur l'adjoint convoité et sélectionnez FAIRE UNE OFFRE. Si vous avez déjà construit un centre de formation, vous devez choisir si votre entraîneur juniors doit être affecté à votre équipe juniors locale ou à ce centre de formation. Dans ce dernier cas, il faudra lui proposer un salaire bien plus élevé pour l'inciter à accepter.

## ATTRIBUTION DES TACHES

L'écran Attribuer des tâches vous permet de confier des missions particulières à vos adjoints et de vous concentrer ainsi sur d'autres aspects du jeu.

Si vous souhaitez l'appui d'un collaborateur, sélectionnez son nom dans le menu déroulant de la tâche en question. Tenez compte de son expérience et de ses aptitudes spécifiques. Si vous demandez à un adjoint de composer votre effectif, commencez par jeter un œil à sa compo préférée.

## TRANSFERTS > MARCHÉ DES TRANSFERTS

L'écran principal dresse la liste de tous les joueurs présents sur le marché des transferts. Utilisez le menu déroulant situé au-dessus du tableau pour en changer le contenu et les options de filtrage du bas pour réduire le nombre de joueurs affichés. Lorsque vous placez votre souris sur le nom d'une équipe, une infobulle vous indique le poste qu'elle recherche. C'est utile si vous essayez de vendre un joueur qui évolue au poste en question. Cliquez sur RECHERCHE DES JOUEURS, puis CRITERES DE RECHERCHE pour cibler précisément votre « chasse à l'homme ». Pour noter des joueurs sur votre calepin, faites un clic-droit sur leur nom et sélectionnez AJOUTER A LA SELECTION. Vous trouverez dans la rubrique Historique un récapitulatif des négociations effectuées pour recruter ou modifier des contrats.

## ACHAT D'UN NOUVEAU JOUEUR

À gauche de l'écran des négociations figurent tous les renseignements utiles pour vous aider à prendre votre décision, tels que le budget et les forces/faiblesses de votre équipe. Notez qu'il peut être nécessaire de négocier plusieurs fois avant de tomber d'accord avec un joueur.

**Remarque :** vous devez négocier avec le club du joueur convoité uniquement si le contrat de ce dernier n'expire pas à la fin de la saison en cours. Si son contrat arrive à son terme, vous pouvez parlementer directement avec l'intéressé après la fin du mercato d'hiver. Il pourra quitter son club sans indemnités de transfert au 1<sup>er</sup> juillet.

## NEGOCIATIONS SUR LES CONTRATS

Ces négociations, qui constituent la deuxième étape du recrutement d'un joueur, fonctionnent comme pour les prolongations de contrat. Seule différence : le transfert ne sera plus valable si le joueur rejette votre offre.

**Remarque :** si c'est l'un de vos adjoints qui gère les pourparlers relatifs aux contrats, il proposera automatiquement un bon contrat de façon à assurer le transfert.

**Astuce :** tachez de garder une bonne fourchette de salaires pour vos joueurs. Lorsque vous débutez votre carrière, le conseil d'administration accorde aux nouveaux joueurs un salaire maximum d'environ 10 % de celui du joueur le mieux payé, pas plus. Ce pourcentage augmente au fur et à mesure que vous grimpez les échelons dans la hiérarchie des entraîneurs.

## PRET D'UN JOUEUR

Les possibilités sont moins nombreuses lorsque vous tentez de prêter l'un de vos poulains. Les points les plus importants sont l'indemnité de prêt, la part de salaire à payer et l'option d'achat. L'indemnité correspond au montant versé immédiatement pour valider le prêt. Les clubs doivent aussi convenir du pourcentage du salaire à payer par chacun d'entre eux. Servez-vous de la barre pour fixer la part dont le nouveau club du joueur devra s'acquitter. L'indemnité de transfert, quant à elle, correspond au montant à payer à la fin du prêt pour acquérir définitivement le joueur.

## ECHANGE DE JOUEURS

Il vous est également possible d'échanger des joueurs de sorte que les deux clubs tirent profit d'un accord. Pour cela, faites un clic-droit sur le nom de l'intéressé et sélectionnez l'option ECHANGE DE JOUEURS. Si son club est prêt à un échange, l'écran correspondant apparaît. Sélectionnez alors jusqu'à trois joueurs dans chaque équipe en cliquant sur chacun d'eux tout en maintenant la touche CTRL. Cliquez ensuite sur le bouton aux deux flèches pour soumettre votre proposition au club. L'ajout d'une indemnité de transfert peut aider à faire pencher la balance...

## JOUEUR A L'ESSAI

Faites un clic-droit sur le joueur voulu et sélectionnez PRENDRE A L'ESSAI pour « l'essayer » une semaine (si l'option est disponible). Cela vous permettra d'accroître votre niveau de supervision sur ce joueur.

## SE RENSEIGNER

Utilisez cette option pour évaluer les possibilités d'un transfert. L'agent du joueur vous recontactera au bout de quelques jours en vous soumettant une estimation de contrat pour son client et en indiquant l'investissement à consentir pour s'attacher ses services.

## [NOUVEAU] PERMIS DE TRAVAIL

Les joueurs non originaires de l'Union européenne ont besoin d'un permis de travail pour pouvoir jouer en Angleterre ou aux Pays-Bas. Ils doivent faire partie d'une équipe nationale figurant parmi les 70 premières au classement FIFA et avoir disputé au moins un match sous les couleurs de leur pays durant la précédente saison. Si ces conditions sont remplies, comptez 2 à 4 semaines pour obtenir le précieux sésame.

## TRANSFERTS > COOPERATION

Tous les clubs, qu'ils soient petits ou grands, profitent équitablement des accords de coopération. Les grosses écuries ont la possibilité de découvrir (et éventuellement de recruter) de nouveaux talents, tandis que les équipes plus modestes peuvent récupérer les joueurs des gros clubs en manque de temps de jeu, et tirer profit de leur qualité et de leur expérience.

## NEGOCIATIONS SUR LES ACCORDS

Sélectionnez un club et affichez les informations concernant les juniors et la liste des joueurs de l'équipe première. Pour négocier les termes de l'accord, cochez les cases voulues et servez-vous des flèches. L'option Nombre préférentiel de transferts de joueurs « -21 ans » par saison permet d'indiquer combien de joueurs le gros club peut espérer acquérir. Vous n'êtes pas obligé d'accepter toutes les propositions portant sur des juniors. Toutefois, l'humeur de l'autre club pourra se détériorer sensiblement si vous refusez trop de transferts.

**Astucés :** les nouveaux contrats ne peuvent être signés que pendant la première moitié de la saison.

Vous pouvez désormais conclure jusqu'à trois accords de coopération simultanément !

Un accord pourra être prolongé 3 mois avant expiration.

#### Voici quelques indications sur ce qui intéresse les petits clubs :

- L'argent, notamment dans les divisions inférieures
- Disputer des matchs amicaux
- Le prestige d'un club plus huppé
- Ne pas laisser partir leurs joueurs de talent (4 ou 5 étoiles)
- Les joueurs qui ne comptent pas parmi les 18 meilleurs d'un grand club, mais qui pourraient constituer un « plus » au sein d'un petit club
- Un nombre minimum de matchs à faire peu élevé pour les joueurs prêtés

#### ... et les grands clubs :

- Les jeunes joueurs doués (4 ou 5 étoiles)
- Les centres de formation et l'école technique du petit club
- Les entraîneurs juniors expérimentés
- Un centre juniors de bonne qualité au sein du club

## CONTRATS EXISTANTS

Cliquez sur COOPERATION pour afficher vos contrats existants et sur le club concerné si vous avez passé plusieurs accords. Les infrastructures du club et les clauses de l'accord apparaissent. Tous les joueurs visés par ces dernières sont indiqués dans le tableau de droite. Si vous souhaitez appliquer une clause à l'un d'eux, cliquez sur l'individu, puis sur le bouton qui se trouve sous le tableau.

**Remarque :** les clauses d'un accord de coopération figurant sur cet écran sont automatiquement utilisées. Si vous ne voulez pas les appliquer à un joueur, faites une offre via un autre écran, puis un clic-droit sur le bonhomme et sélectionnez OFFRE D'ACHAT ou PRET. De cette façon, les transferts ouverts stipulés dans l'accord ne seront pas utilisés.

## TRANSFERS > RECRUTEMENT

Le recrutement version LFP MANAGER 08 d'EA SPORTS™ bénéficie d'une évolution considérable et s'impose désormais comme un excellent moyen de dénicher des joueurs de talent à même de se fondre dans l'équipe. Sur l'écran Détails joueur, la petite loupe où apparaît un chiffre correspond à votre niveau actuel en matière de supervision (ou de popularité) vis-à-vis du joueur, sur une échelle de 0 à 10 (voir le tableau ci-dessous). Chaque niveau permet de découvrir de nouvelles informations et de bénéficier d'évaluations plus précises.

Niveau de supervision	Renseignements dévoilés
0	Informations élémentaires uniquement
1	Pied préféré, poste principal
2	Langues, blessures actuelles et passées Aptitudes affichées sous forme d'estimation : 10 / 30 / 50 / 70 / 90
3	Type de joueur, autres, deuxième poste (le cas échéant)
4	Condition, énergie, troisième poste (le cas échéant) Aptitudes affichées sous forme d'estimation : 5 / 20 / 35 / 50 / 65 / 80 / 95
5	Forme, moral, confiance
6	Discipline, quatrième poste (le cas échéant)
7	Bagage tactique, personnalité, talent, valeur marchande, cinquième poste (le cas échéant) Aptitudes affichées sous forme d'estimation par paliers de 10
8	Sixième poste (le cas échéant)
9	Aptitudes affichées sous forme d'estimation par paliers de 5
10	Toutes les aptitudes sont affichées avec leur valeur exacte

Le premier niveau de supervision d'un joueur dépend de nombreux facteurs, tels que son âge, le nombre de matchs joués au plan national et international, les buts marqués, le prestige de l'équipe, etc.

Cliquez sur l'icône d'attribution des tâches, dans la colonne Statut du recruteur, pour lui confier une nouvelle mission. Pour annuler une tâche, cliquez sur la poubelle. Les options disponibles sont les suivantes :

**Voir prochain adversaire** Le recruteur supervise votre adversaire en match officiel entre 2 et 7 jours avant votre rencontre. Si le club ne dispute aucun match officiel dans ce laps de temps, votre collaborateur reste chez lui, mais se déplace automatiquement dès qu'il y en a un.

**Suivre un match** Les joueurs ayant disputé au moins 30 minutes du match font l'objet d'une mise à jour.

#### Suivre un joueur

Cette option vous permet d'obtenir une mise à jour plus fouillée sur tel ou tel joueur. Cliquez sur SELECTION pour ouvrir l'écran Recherche de joueurs et choisissez celui qui vous intéresse. Si vous cochez la case Jusqu'à 10 de popularité depuis l'écran des tâches, votre recruteur poursuivra son travail jusqu'à ce que le niveau de supervision du joueur soit au maximum.

#### Supervision générale

Si le recruteur n'a rien de mieux à faire, il peut se charger d'une supervision générale. Vous devrez choisir au moins un pays dans lequel investiguer et définir quelques options afin d'affiner votre recherche.

#### Suivre une équipe

Le recruteur suit les joueurs d'une équipe donnée et vous fournit une mise à jour à la fin de sa mission.

**Astuces :** tenez compte des compétences particulières de vos recruteurs pour accroître leur efficacité. Si vous avez embauché des collaborateurs très capables en matière de types de joueurs, demandez-leur de superviser vos recrues potentielles. La qualité des mises à jour n'en sera que meilleure.

## ACHAT D'UN SYSTEME DE SUPERVISION

Il vous est possible d'acquérir un système de supervision automatique permettant de recevoir régulièrement des mises à jour sur les joueurs. Vous devrez payer l'installation et des frais hebdomadaires d'actualisation, mais de nouvelles informations plus ou moins complètes selon le système choisi vous parviendront fréquemment.

### MENU CLUB

## CLUB>SITUATION FINANCIERE

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

### SITUATION

Vous trouverez dans le tableau de droite des calculs et des estimations sur la saison en cours. Pour passer des uns aux autres, cliquez sur les flèches gauche/droite. Chaque colonne comporte les mêmes groupes de chiffres, ce qui vous permet de modifier le contenu de chacune d'entre elles afin d'effectuer des comparaisons.

Les montants indiqués dans Calculs actuels et Début de saison peuvent être modifiés : cliquez sur le résultat à changer et ajustez les chiffres selon vos propres calculs. L'estimation Profits/Pertes est automatiquement mise à jour. Les résultats du début de saison ne peuvent être modifiés que lors des premières semaines de la saison.

Vous avez aussi la possibilité d'entrer en bourse avec votre club. Pour ce faire, il convient de remplir certaines conditions détaillées sur l'écran correspondant.

### OUTIL DE CALCULS

Cliquez sur l'icône en bas à droite pour ouvrir le menu OUTIL DE CALCULS et établir une estimation de vos bénéfices pour la saison en cours. Vous pouvez faire des modifications dans la colonne Prévisions cette saison d'après les performances attendues en coupe nationale et en coupe de la Ligue, l'affluence moyenne estimée, le nombre d'abonnés, etc. Les nouvelles valeurs sont automatiquement prises en compte par le principal écran de calcul.

**Remarque :** les modifications effectuées sur l'écran principal du menu Situation financière sont écrasées par celles faites via le menu Outil de calculs.

## JOURNAL COMPTABLE

L'onglet JOURNAL COMPTABLE vous permet de visualiser toutes les recettes et dépenses du club. Les détails du compte sont divisés en plusieurs couleurs grâce auxquelles il est facile de voir avec précision vos dépenses et les postes sur lesquels vous pourriez peut-être faire des économies.

### PRIMES

Une synthèse de toutes les primes versées vous est fournie régulièrement tant que vous présidez aux destinées de votre équipe. Sur chaque ligne figure une prime à laquelle le joueur a droit en vertu de son contrat.

## GESTION DU BUDGET

Pendant la saison, cliquez sur GESTION DU BUDGET pour discuter avec le conseil et ajuster le budget aux différentes dépenses du club. Si vous êtes au club depuis au moins un an et que vous avez dépassé les objectifs fixés pour la saison, il vous sera possible de demander des fonds supplémentaires. Vous pouvez également modifier les dépenses entre les budgets en utilisant l'option Redistribuer l'argent.

Le montant des fonds supplémentaires alloués dépend de votre niveau au poste d'entraîneur et du temps passé au club. Veillez à planifier vos budgets à l'avance. Les renégociations successives finiront par irriter vos dirigeants qui pourront vous renvoyer !

### CLUB>STADE

Un tout nouvel éditeur de stade fait son apparition dans LFP MANAGER 08 d'EA SPORTS™, qui vous laisse libre de créer l'enceinte de vos rêves. Vous pouvez désormais construire un stade pour votre équipe première, un autre pour la réserve et un troisième pour vos juniors !

### APERÇU DU STADE

En haut à droite, un aperçu du stade laisse apparaître les sections et le type d'enceinte : rectangulaire, ronde ou ovale. Ce type n'a d'incidence que sur les quatre coins de l'édifice, ainsi que sur les travées situées derrière les buts. Les tribunes latérales restent, en revanche, identiques.

**Remarque :** on ne peut changer de type de stade que lorsqu'une section est entièrement vide. Si votre enceinte est déjà finie, supprimez chaque élément un à un pour pouvoir choisir une autre catégorie de stade, puis cliquez sur celle-ci.

Il est possible de combiner différents types de coins. Si certains contiennent toujours des éléments, seuls les coins vides seront modifiés lorsque vous cliquerez sur un autre type de stade. Cliquez sur le bouton DETAILS pour changer certains paramètres tels que la couleur des sièges ou les inscriptions sur les tribunes.

En cliquant sur une section de l'aperçu du stade, vous ferez apparaître la liste de tous les éléments en place. Par défaut, ils sont classés de haut en bas : imaginez-vous debout en haut de la section, le regard baissé sur les éléments que vous surplombez. Le premier de la liste correspond donc au plus éloigné de ces éléments.

Pour en supprimer un, cliquez sur la poubelle située à droite. Si vous souhaitez changer l'angle des éléments abritant des sièges, sélectionnez l'une des trois icônes placées dans la colonne centrale dudit élément.

**Remarque :** vous pouvez supprimer autant d'éléments que vous le souhaitez, même si cela peut donner un drôle d'aspect à votre stade ! Il est possible de faire des essais, mais cela peut poser des problèmes comme le chevauchement. Prudence donc avec votre design !

## CREATION ET MODIFICATION DES SECTIONS

Les icônes à gauche de la liste correspondent aux catégories d'éléments, chacune contenant un nombre d'objets différents que vous pouvez sélectionner. Lorsque vous placez votre souris au-dessus d'une icône, une infobulle vous indique ce que contient la catégorie visée. Cliquez sur une icône pour ouvrir les éléments et sur un élément pour l'ajouter à la section. Les éléments sont placés en bas de la liste, au-dessus des éléments existants (sauf s'il y a déjà une toiture pour les bloquer, auquel cas ils prennent place sous le toit).

**Astuce :** tous les éléments ne sont pas disponibles dans toutes les sections, notamment les coins. L'entrée des joueurs, par exemple, n'est possible que sur une tribune latérale. Divers éléments spéciaux vous sont proposés lorsque vous cliquez sur le terrain, dans l'aperçu du stade.

Pour changer rapidement la position d'un élément, faites-le glisser vers son nouvel emplacement dans la liste.

Lorsque vous copiez des sections, les éléments qui n'ont pas leur place dans la nouvelle section (l'entrée des joueurs, par exemple) sont automatiquement supprimés.

Aux quatre coins du monde, des fans de *LFP MANAGER 08 d'EA SPORTS™* bâtissent des stades. Retrouvez leurs créations, ainsi que des explications sur leur utilisation dans le jeu, sur notre site Internet : [www.fifamanager.easports.co.uk](http://www.fifamanager.easports.co.uk) (site en anglais).

Si l'aspect d'une section vous convient, vous pouvez la copier sur une autre section. Il suffit de faire, depuis l'aperçu du stade, un glisser-déposer vers sa destination. L'ancienne structure sera ainsi remplacée par votre nouvelle construction.

## SAUVEGARDE, CHARGEMENT ET PARTAGE DES STADES

Cliquez sur SAUVEGARDER pour enregistrer votre stade en l'état, ou sur CHARGER pour charger une enceinte existante. Cela vous permet d'échanger vos stades avec d'autres utilisateurs. La fenêtre contextuelle de sauvegarde/chargement vous donne le nom du dossier où se trouve le fichier voulu. Pour obtenir rapidement un stade prédéfini, cliquez sur PROPOSITION DE L'ARCHITECTE. Vous devez choisir la capacité et le type de stade voulus, ainsi que la qualité des équipements et les couleurs. Si vous avez déjà apporté des modifications à sa configuration et souhaitez les conserver, pensez à bien sauvegarder votre stade avant d'avoir recours à cette option !

## REGLEMENT DES TRAVAUX DU STADE

Dès que vous êtes sûr de vouloir commencer les travaux correspondants à la structure créée, cliquez sur CONSTRUIRE. Le paiement des travaux peut se faire de deux façons : la première, en réglant directement via votre budget « construction ». Hélas, ce dernier sera parfois insuffisant. Dans ce cas - et c'est la deuxième possibilité -, vous pouvez demander un prêt pour financer votre extension. Si vous faites ce choix, le montant indiqué sera déduit chaque année de votre budget « divers ». L'agrandissement d'un stade est ainsi plus abordable.

**Astuce :** si vous trouvez que certains éléments sont chers, n'oubliez pas que le stade peut être réajusté.

Si un agrandissement n'a pas été réglé, les nouveaux éléments seront marqués comme « prévus » dans le tableau. Ne changez pas d'écran tant que vous n'avez pas payé ou sauvegardé votre création, sans quoi vos changements seront perdus.

Toutes les modifications ne peuvent pas forcément se faire immédiatement ; les travaux ne portent que sur deux sections à la fois. Lorsque les travaux ont commencé, les nouveaux éléments sont désignés comme étant « En construction ». La tribune entière est alors fermée pour des raisons de sécurité et vous n'en tirez aucune recette.

## CLUB>INSTALLATIONS DU CLUB

Cette rubrique traite des installations locales du club et de vos centres de formation partout dans le monde. L'écran principal offre une vue d'ensemble de votre bâtiment, ainsi qu'un historique de leur entretien et des recettes.

## [NOUVEAU] CENTRES DE FORMATION

Cliquez sur NOUVEAUX CENTRES DE FORMATION afin de commencer la construction d'un centre pour votre club. *LFP MANAGER 08 d'EA SPORTS™* vous permet désormais de construire des centres de formation n'importe où dans le monde ! Sélectionnez le pays voulu dans le tableau de gauche. La carte au centre laisse apparaître les villes abritant une équipe de première division simulée.

**Remarque :** vous ne pouvez bâtir qu'un centre de formation par pays.

Si vous voulez faire signer un joueur dans votre équipe juniors, faites un clic-droit sur l'individu et sélectionnez RECRUTER. Gardez à l'esprit que les jeunes joueurs progressent généralement mieux dans leur pays natal. Ils y ont leurs proches et le problème de la langue ne se pose pas.

## DEVELOPPEMENT DES INSTALLATIONS DU CLUB

L'option DEVELOPPER LES INSTALLATIONS DU CLUB ouvre un écran affichant toutes les infrastructures de votre club (stade excepté). Ces dernières ne se limitent pas, loin s'en faut, aux terrains d'entraînement et au siège du club. Vous pouvez en effet acheter du terrain et y ériger section juniors, centre de recherche et autre centre de presse. La construction d'un cinéma, d'hôtels et de restaurants vous permettra de dégager des recettes supplémentaires, tandis que l'ajout de végétation donnera à votre complexe un visage plus avenant.

## CARTE

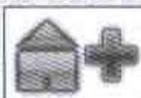
En début de partie, vous disposez d'infrastructures limitées qui dépendent du prestige de votre club. La petite carte située en haut à droite (appuyez sur la touche M pour l'afficher ou la masquer) vous montre la zone couverte par celui-ci, ainsi que des immeubles de la ville qui, eux, n'appartiennent pas au club. Cliquez sur un point de la carte pour zoomer.

## STATS INFRASTRUCTURES

Cette fenêtre vous renseigne sur les installations du club, leur valeur et les coûts de construction. Cliquez sur le bouton à la flèche bleue pour l'afficher ou la masquer, ainsi que la boîte à outils qui se trouve à gauche de l'écran.

## BOITE A OUTILS

Après avoir ouvert le complexe du club, servez-vous des icônes (voir ci-dessous) de la boîte à outils pour acheter, agrandir, fermer ou raser des bâtiments, ou encore acheter du terrain. Les flèches vous permettent d'en faire défiler les menus (quand il y en a), tandis que la flèche au rond rouge vous ramène au menu précédent.



### Achat de bâtiments

Cette icône affiche tous les types de bâtiments disponibles, classés par icônes :

	Centre du club
	Médias
	Terrains d'entraînement
	Recherche
	Section juniors
	Boutique
	Service de soins
	Parc d'attractions
	Améliorations du paysage
	Infrastructure
	Divers

Cliquez sur une icône Type de bâtiment pour voir tous les bâtiments de la catégorie choisie, et déplacez votre souris sur une construction afin de savoir quels seront son coût et ses effets.

- Pour construire un bâtiment, faites un clic-gauche dessus et placez-le sur la carte par glisser-déposer. Si un cadre vert apparaît tout autour, cela signifie que le terrain vous appartient et que les travaux sont possibles sur cette parcelle. Si le cadre est jaune, la construction est possible, mais plus chère car vous devez aussi acheter le terrain. S'il est rouge, vous devez choisir un autre endroit.
- Si vous possédez déjà un bâtiment dans le groupe que vous avez sélectionné, vous n'aurez qu'une possibilité : l'agrandir. Pour ce faire, cliquez sur un bâtiment ou une infrastructure de la carte.



### Achat de terrain

Tôt ou tard, vous devrez acheter de nouvelles parcelles de terrain pour permettre à votre club de se développer. Cliquez sur ce bouton dans la boîte à outils, puis faites un glisser-déposer sur la carte pour définir la zone à acquérir. Si un bâtiment existe déjà sur la parcelle que vous achetez, il vous reviendra automatiquement.



### Destruction des bâtiments

Il est parfois nécessaire de faire de la place aux nouveaux bâtiments, ou même d'améliorer votre situation financière en vendant de l'immobilier. Cliquez sur le bâtiment à raser (sur la carte), puis sur ce bouton dans la boîte à outils. Vous récupérez alors une partie de la somme investie dans sa construction.



### Fermeture des bâtiments

Vous pouvez fermer temporairement certains bâtiments pour économiser un peu d'argent. Pour ce faire, cliquez sur l'édifice (sur la carte), puis sur ce bouton dans la boîte à outils.



### Ouverture des bâtiments

Pour le rouvrir, il suffit de cliquer sur le bouton. Lorsqu'un bâtiment est fermé, vous n'avez pas à payer les coûts d'entretien afférents, mais ne tirez plus aucun bénéfice de cette structure.

## CLUB>PRODUITS DERIVES

### SUPPORTERS

Grâce à cet écran, vous saurez ce que les supporters pensent de vos performances en tant qu'entraîneur, des transferts, des infrastructures du club, etc. Utilisez les options répertoriées sous Service(s) pour faire bénéficier les supporters de certains services susceptibles de soigner votre popularité, comme affréter un train ou un bus pour les matchs à l'extérieur. S'agissant des matchs à domicile, essayez (dans la mesure du possible) de donner des billets gratuits ou d'organiser une séance d'autographes. N'en faites toutefois pas trop souvent car les joueurs pourraient vite se lasser.

### PRODUITS DERIVES

Ce tableau donne une vue d'ensemble de vos ventes de produits dérivés. Les deux premières colonnes indiquent les stocks et les ventes d'un article pour la semaine en cours, le total des ventes et le prix, ainsi que les bénéfices dégagés dans la semaine sur cet article. Pour vous réapprovisionner sur tous les articles de façon à faire face aux ventes prévues sur un nombre x de semaines, définissez ce nombre sous le tableau et cliquez sur ACHAT. Si vous voulez retirer un produit de la vente, sélectionnez-le dans ce même tableau et cliquez sur SUPPR. ARTICLE. Il se peut que vous soyez contraint de vous débarrasser d'un article si la capacité maximale de votre entrepôt est atteinte. Pour éviter ce genre de désagrément, agrandissez-le via la rubrique Installations du club.

Cliquez sur CATALOGUE DE PROD. DERIVES pour sélectionner l'article à acheter. Cliquez sur l'article et fixez-en la quantité voulue. La remise dépend du nombre d'exemplaires vendus.

### EVOLUTION DES VENTES

Les ventes de chaque article lors des semaines précédentes sont indiquées ici. Placez votre souris sur le graphique pour savoir exactement combien d'exemplaires ont été vendus telle ou telle semaine.

**Astuce :** les joueurs asiatiques touchent une prime sur leurs ventes de maillots !

### TENUE

Si vous voulez que vos hommes jouent dans une tenue différente de l'originale, vous pouvez concevoir la vôtre. Avant tout, désactivez l'option Utiliser équipement d'origine, puis choisissez la tenue à domicile ou à l'extérieur, en haut à gauche. Sélectionnez ensuite les différentes parties de la tenue et leurs couleurs.

Cliquez sur NUMEROS MAILLOTS pour attribuer un numéro à chacun de vos joueurs.

**Remarque :** pour en savoir plus sur les tenues personnalisées, rendez-vous sur notre site (en anglais), [www.fifamanager.easports.co.uk](http://www.fifamanager.easports.co.uk).

### CLUB>BILLETTERIE

C'est ici que vous fixez le prix d'entrée pour chaque tribune de votre stade.

### HAUSSE/BAISSE DU PRIX DES BILLETS

Pour augmenter ou baisser le prix des billets sur des matchs particuliers, cliquez dans la colonne Cat. de la rencontre en question, dans le tableau. Vous avez le choix entre trois types de tarifs : haut, réduit et normal.

## UN PRIX POUR CHAQUE TRIBUNE

L'écran de droite vous permet de fixer le prix du billet pour chacune des tribunes du stade. Le tarif conseillé est indiqué sous le tableau.

## CLUB>SPONSORS

Plusieurs options ont pour effet de gonfler vos recettes, telles que les sponsors principaux et autres, ou la vente de panneaux publicitaires et des droits de dénomination du stade et des tribunes.

### SPONSORS PRINCIPAUX

L'essentiel de vos revenus de partenariat procède des sponsors principaux, qui vous versent chaque saison une participation fixe accompagnée de primes en cas de succès en championnat ou en coupe. En début de partie, vous êtes libre de négocier un contrat avec le sponsor principal. Si vous disputez une compétition internationale, vous pourrez aussi discuter des droits télé.

**Remarque :** en Europe, les contrats TV reposent sur une victoire en coupe d'Europe. Lorsque vous jouez la Coupe des clubs champions, des sommes fixes vont donc octroyées. Cela étant, vous pouvez également négocier un contrat TV pour la coupe d'Europe, en espérant progresser dans cette compétition.

En outre, les sponsors sont adeptes des panneaux publicitaires qui garnissent votre enceinte, ce qui en fait des sources de revenus non négligeables. Dans le tableau du milieu à droite de l'écran, sont consignés tous les sponsors ayant acheté des espaces publicitaires dans votre stade. Les partenaires potentiels sont indiqués en bas à droite, ainsi que le nombre de panneaux qu'ils souhaitent acquérir, la durée de l'investissement et le montant qu'ils sont prêts à déboursier. Pour lancer les négociations, cliquez sur une offre, puis sur NEGOCIER.

**Astuce :** en agrandissant votre stade et en créant de nouveaux espaces dévolus à la pub, vous permettrez au club de gagner plus d'argent.

### [NOUVEAU] AUTRES SPONSORS

Il vous est maintenant possible d'accroître vos recettes en dénichant d'autres partenaires. Des offres vous parviennent de manière aléatoire tout au long de la partie, mais vous pouvez aussi rechercher vous-même des sponsors grâce à l'icône située en bas à droite de l'écran. Un maximum de trois autres sponsors est autorisé simultanément.

### DROITS DE DENOMINATION

Il est possible de vendre les droits de dénomination de votre stade et de chacune de vos tribunes afin de vous faire un petit complément financier. Cliquez sur les flèches pour parcourir les sponsors proposés et compléter ou alléger les termes du contrat. Pour accepter l'offre sélectionnée, cliquez sur VENDRE NOM DU STADE AU SPONSOR.

**Remarque :** il est généralement plus intéressant financièrement d'attendre une offre que de prospecter.

La probabilité d'en recevoir une augmente avec la réussite et le prestige de votre équipe. Le montant proposé dépend de la capacité des tribunes, mais aussi de votre classement en championnat.

## CLUB>REALISATIONS

Cet écran permet de voir vos meilleurs joueurs ainsi que les trophées gagnés.

### [NOUVEAU] PANTHEON

Les joueurs hors norme de votre équipe méritent la reconnaissance du club en intégrant son panthéon. Pour les y faire entrer, faites un clic-droit sur leur nom et sélectionnez AJOUTER AU PANTHEON. Lorsqu'un joueur affichant un certain nombre de matchs au compteur quitte votre club ou prend sa retraite, le jeu vous demande si vous souhaitez ajouter sa photo. Pour retirer un joueur, faites un clic-droit sur son portrait et choisissez l'option qui convient.

### PALMARES AVEC LE CLUB

Admirez les coupes que votre club a glanées au fil des ans. Les boutons situés en haut de l'écran vous permettent de passer d'une catégorie à l'autre.

## MENU CARRIERE

### CARRIERE>MA CARRIERE

Cet écran est un condensé de votre carrière personnelle au poste d'entraîneur, indépendamment des clubs fréquentés.

### STATUT

Sur cet écran figurent vos informations personnelles telles que vous les avez saisies en début de partie et en tenant compte de leur évolution au fil du jeu. Cliquez sur CONTRAT CLUB ou CONTRAT EQUIPE NATIONALE pour savoir de quoi se composent vos contrats. En période de crise financière, vous pouvez puiser dans votre fortune personnelle pour donner de l'argent au club. A l'inverse, si vous en êtes le propriétaire, vous êtes libre de piocher dans le budget du club à titre privé.

### BIOGRAPHIE

Cet onglet reprend tout ce qui s'est passé pendant votre carrière sous la forme d'un journal de bord.

### [NOUVEAU] LISTE DES AMIS

Sous certaines conditions, un joueur deviendra votre ami en quittant le club, notamment si son moral est fort et s'il vous fait pleinement confiance. L'intérêt de cette amitié, c'est que la probabilité sera plus forte de voir l'intéressé signer dans un club où vous officiez. Parce qu'il n'a que des choses gentilles à dire à votre sujet, il sera aussi plus simple de faire votre marché parmi ses partenaires de club.

### RECORDS

Cet écran reprend tous les événements et les joueurs qui ont marqué votre carrière.

## STATS FINANCIERES

Ici figurent l'évolution de vos revenus personnels, ainsi que votre solde en matière de transferts sur les dernières années.

## SALLE DES TROPHEES

Retrouvez les titres nationaux et internationaux qui ont jalonné votre carrière.

## TITRES

Ce n'est pas une vitrine de trophées officiels, mais un rappel des grandes réalisations de votre carrière, par exemple 5 ou 10 titres de champion, l'élection comme meilleur entraîneur de l'année, etc. Consultez régulièrement cet écran, en particulier après avoir gagné des titres. Il est bon de se rappeler ce que l'on vaut !

## CARRIERE>VIE PRIVEE

Même le manager le plus illustre de la Terre a ses petits soucis extra-professionnels au quotidien.

Cliquez sur FAMILLE pour garder un œil sur votre partenaire, vos enfants, voire vos petits-enfants, et prendre des décisions quant à vos relations avec vos proches. Pour dépenser un peu d'argent, utilisez les onglets VOITURES ET DOMAINES. Des informations relatives à des événements personnels et à votre santé composent l'onglet RESUME. Vous pouvez aussi aller jouer au golf avec des amis, histoire d'améliorer votre handicap, ou faire un tour en voilier !

Utilisez le menu déroulant pour choisir la ou les langues étrangères (pas plus de cinq) que vous voulez apprendre. Lorsque votre formation linguistique commence, votre aptitude est à 0, mais elle augmentera au fil du temps pour peut-être atteindre le maximum de 15.

**Astuce :** si vous envisagez de travailler à l'étranger, l'apprentissage d'une langue sera un plus. Votre niveau dans l'idiome du pays devra être d'au moins 5, sans quoi vous ne pourrez pas y entraîner.

## CARRIERE>CARRIERE DE JOUEUR

Si vous jouez des matchs en 3D en mode Action, vos réalisations apparaîtront sur cet écran. Ce dernier vous permet également d'entamer une carrière d'entraîneur-joueur si vous n'avez pas fait ce choix en début de partie, ou d'y mettre un terme. Appuyez sur le bouton FONCTIONS D'ENTRAINEUR-JOUEUR pour activer/désactiver ce mode.

## CARRIERE>VOIR LES AUTRES MATCHS

LFP MANAGER 08 d'EA SPORTS™ vous permet de voir autant de matchs que vous le souhaitez, en plus de celui de votre équipe. Vous pouvez suivre des compétitions dans leur intégralité grâce au mode Vidéotexte, mais aussi des matchs de coupe ou les rencontres des clubs voulus en mode Match 3D. Pour ce faire, sélectionnez l'option correspondante dans le menu déroulant et faites un glisser-déposer de la compétition, du match ou de l'équipe en question vers la fenêtre adéquate.

Lorsque l'une de ces rencontres a lieu un jour où votre équipe ne joue pas, la progression de la partie s'interrompt et le jeu vous demande si vous souhaitez suivre les matchs en cours.

## CARRIERE>OPTIONS DE CARRIERE

### RESUME

Tous les clubs en quête d'un entraîneur (maintenant ou dans un avenir proche) apparaissent ici. Vous pouvez ajouter à la liste les équipes pour lesquelles vous aimeriez travailler. Cliquez sur CHOISIR LES CLUBS A SUIVRE afin d'ouvrir la liste de tous les clubs, puis sélectionnez ceux qui vous intéressent et déplacez-les dans la colonne Clubs suivis. Ils apparaissent ainsi sur la liste principale, accompagnés d'informations sur leur statut et l'intérêt qu'ils vous portent. Servez-vous des flèches de l'option Division la plus faible acceptable pour la définir, et cochez la case "A l'étranger" si l'expatriation ne vous effraie pas.

**Remarque :** à moins que vous ne cochiez la case susdite, seules les offres de votre pays seront visibles si vous êtes sans emploi.

Dès qu'un club congédiera son entraîneur, il étudiera votre candidature. Réfléchissez bien avant de refuser une offre ou d'entamer des négociations avec un club. Il est possible également de déposer une candidature spontanée. Pour ce faire, sélectionnez une équipe dans la liste et cliquez sur DEMANDER AU CLUB SELECTIONNE.

**Astuce :** il vaut mieux attendre que le club vous contacte. Vous courez par ailleurs le risque que la presse soit mise au courant.

Si vous avez signé un contrat avec un nouveau club pour la saison suivante alors que vous travaillez toujours dans votre club, vous pouvez d'ores et déjà influencer votre future équipe. Si vous vous trouvez dans cette position, l'écran Futur affichera une liste de joueurs de votre prochain club. Vous pouvez donner des conseils à ce dernier sur la façon de se comporter avec chacun de ses protégés, via les options PAS DE CHANGEMENT, PROLONGER LE CONTRAT ou VENDRE LE JOUEUR. Le club fera de son mieux pour tenir compte de vos suggestions. Vous pouvez également choisir les joueurs que vous aimeriez recruter en utilisant le bouton NOUVELLES RECRUES. Le club essaiera de négocier avec eux. Cliquez sur CONTRAT ACTUEL pour en savoir plus sur les termes qui vous lient au club. S'il vous est possible de procéder à une prolongation de contrat automatique, faites-le en cliquant sur OPTION PROLONGATION. Si votre contrat arrive à son terme, sélectionnez PROLONGER LE CONTRAT pour ne pas vous retrouver au chômage. Il vous est également possible de discuter de votre travail avec le conseil d'administration. Si vous en avez marre de votre boulot ou si vous espérez recevoir des offres plus intéressantes, vous être libre d'annuler vous-même votre contrat !

### FONDER NOUVEAU CLUB

Après avoir commencé une partie, cliquez sur ce bouton pour créer votre propre club (ce n'est possible que si votre contrat expire à la fin de la saison). Si vous êtes sans emploi, cette option sera disponible trois mois avant la fin de la saison, puisque vous ne recevrez alors plus aucune offre et que vous devrez patienter longtemps avant de retrouver du travail.

### ACHETER CE CLUB

Si vos économies personnelles vous le permettent, vous pourrez sélectionner cette option afin de devenir propriétaire de votre club. Vous ne pourrez plus être limogé et exercerez un contrôle total sur le budget.

## MARCHE DES TRANSFERTS

Cette rubrique vous permet de savoir où en sont les autres entraîneurs et leurs présidents. Le tableau Changements au cours des trois derniers mois vous indique les transferts qui ont eu lieu pendant cette période, tandis que le tableau Meilleurs entraîneurs dresse la liste des 10 entraîneurs et présidents les plus en vue. Quant à la rubrique Candidats potentiels, elle répertorie les candidats disponibles pour les offres d'emploi à venir. Utilisez les onglets pour afficher votre CHAMPIONNAT, votre PAYS ou TOUS LES PAYS.

## OPTIONS

Ce menu vous propose les options suivantes :

### OPTIONS>SAUVEGARDER

Cliquez sur cette option pour sauvegarder rapidement votre progression en cours. Vous pouvez aussi appuyer sur la touche F9.

### OPTIONS>SAUVEGARDER SOUS

Cette option vous permet de préciser le nom du fichier de sauvegarde. Le nom par défaut comprend celui de l'équipe utilisée et la date. Pour en changer, tapez le nom souhaité dans le champ prévu à cet effet, puis cliquez sur SAUVEGARDER pour enregistrer. Si le nom existe déjà, la précédente sauvegarde homonyme sera écrasée. Pour effacer une sauvegarde, cliquez sur son nom, puis sur SUPPRIMER PARTIE.

### OPTIONS>AJOUTER NOUVEAU JOUEUR

Si la partie réunit moins de quatre joueurs, vous pouvez en ajouter d'autres à tout moment. Le nouvel arrivant devra saisir ses données personnelles et choisir un club parmi les championnats simulés.

**Remarque :** le nouveau joueur ne pourra négocier le budget de son club que s'il arrive dans les quatre premières semaines de la saison.

### OPTIONS>RETRAIT

Si la partie compte plusieurs joueurs, l'un d'eux peut se retirer à tout instant. Il sera supprimé du jeu et son club géré par un entraîneur simulé. Un nouveau venu pourra cependant reprendre les rênes du club ainsi délaissé.

### OPTIONS>OPTIONS DE JEU

#### INTERFACE

Lorsque vous changez la résolution du jeu, la modification ne prend effet qu'en relançant *LFP MANAGER 08 d'EA SPORTS™*. Désactivez les visages en 3D dans le jeu si votre PC accuse un temps de latence en les chargeant. Vous pouvez jouer avec les couleurs de l'équipe, comme défini par défaut, ou choisir votre propre palette.