Escritores de Hattrick

e-HT La Revista

hattrick

Año 1
Número 4
Noviembre '09
Distribución Gratuita
Pero si queres mi cuenta es...

Revista realizada en el marco de la federación Escritores Hattrick

Información • Actualidad • Opinión • Entrevistas • Humor

Entrenamiento Extra de Juveniles

Entrenamiento Lateral

10% más

escrito por -B-J-

LA EXPERIENCIA





además

» El Show Continúa
» Los Baneados
» The corner of the Hattrickaholic

Revista E-HT
Número 4
Distribución Gratuita





Leonardopanta **Arlequín**

Indice

Pág 3
Editorial - por Leonardopanta

Pág 4
Entrenamiento Lateral – por Rafa_Benitez_

Pág 7
El Show Continúa – por Arlequin

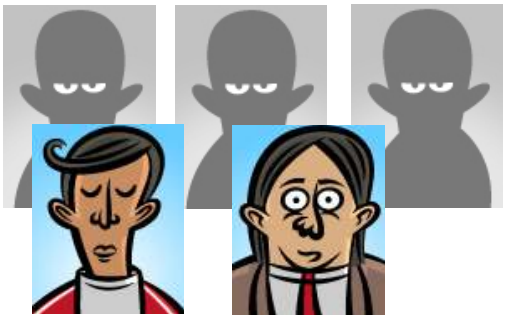
Pág 8
Los Baneados – por Puerquito_65

Pág 9
La Experiencia – por -B-J-

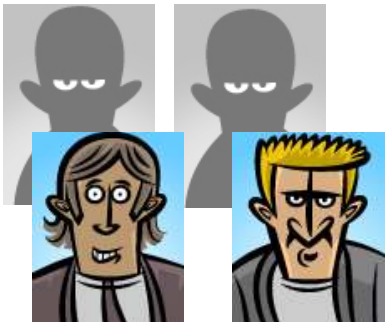
Pág 11
El Entrenamiento Extra de Juveniles – escrito por FernandoG-Bravo, traducido por iagonob

Contratapa
The corner of the Hattrickaholic – realizado por teodoreh y kostas3001, traducido por NachoG82





-B-J- **NachoG82**



Hernan1974 **Vernemo**

Vamos DelPo, Carajo!!!



Editor: Leonardopanta
Escritores: Puerquito_65 y Arlequín
Columnista invitado: Rafa_Benitez_ y -B-J-,
Traducciones: iagonob y NachoG82
Diseño: vernemo
RRPP: Hernan1974

Revista realizada en el marco de la federación Escritores Hattrick

El logo Hattrick es propiedad de Hattrick Ltd.



84406

Editorial



Revista Escritores HT

por Leonardopanta

Queridos lectores, en este cuarto número de la revista ha sido realizado por primera vez con más colaboradores de la comunidad de HT en general que con miembros de la federación en la que nació esta revista. Esto para nosotros tiene un lado muy positivo, y un sabor amargo. El lado positivo está dado porque la revista recibe textos de la comunidad que siguen nuestra revista y aceptan o quieren ser parte de ella. El sabor amargo nos marca que los miembros de la federación muchas veces tenemos en nuestras vidas reales ocupaciones que nos aleja de estas pasiones que tenemos: Hattrick y escribir. De todas formas, en próximos números seguramente contaremos con los textos de nuestros escritores sumados al aporte de la comunidad.

El entrenamiento de este número es “lateral”, y tenemos la suerte de que Rafa_Benitez_ haya querido participar, dando una clara idea de los tipos de multis que se pueden formar en este entreno y sus beneficios.
Puerquito habla de un tema que nos interesa a todos, “los baneados” de una forma que nos interesa a todos, con “humor”. -B-J- comparte con nosotros un estudio sobre la acumulación de experiencia en los jugadores, a la vez que nos enseña de la importancia de la misma en el juego. Iagonob nos traduce del portugués al español un texto de un usuario brasilero que será muy útil para aquellos obsesivos de los equipos juveniles.
Arlequin demuestra que ya está bajo tratamiento psicólogico, y bajo los efectos de los sedantes nos escribe una reflexión muy positiva sobre cómo interpretar HT. Y nos damos el lujo de cerrar con el comic griego traducido por NachoG82.

Gracias a todos los HT-press de Latinoamérica que nos han ayudado a difundir esta revista.

Los dejo con nuestro cuarto número...

Números anteriores

http://www.graficacogtal.com.ar/hoja/revista%20e-ht%20nro1.pdf
http://www.graficacogtal.com.ar/hoja/revista%20e-ht%20nro2.pdf
http://www.graficacogtal.com.ar/hoja/revista%20e-ht%20nro3.pdf

O por internet (sin ningún software):

http://issuu.com/vernemo/docs/revista_hattrick
http://issuu.com/vernemo/docs/revista_e-ht_nro2
http://issuu.com/vernemo/docs/revista_e-ht_nro3

Escritores

e-HT

La Revista



Entrenamiento Lateral

por Rafa_Benitez_

Venía deleitándome con las 3 ediciones anteriores de la revista. Es un verdadero gusto poder aportar mi granito de arena a este proyecto. Marchen mis agradecimientos a Leo y a todos los chicos que están haciendo un laburo bárbaro.



Introducción

El entrenamiento de lateral ofrece, quizás, el mayor abanico en cuanto a tipos de multiskills a formar. Ésta gama incluye defensores laterales, wings, inners hacia lateral y delanteros hacia lateral. Es decir, en cada línea de nuestra formación (excluyendo al arquero), podremos aprovechar la habilidad de lateral de nuestros jugadores para incrementar las calificaciones del ataque lateral.
Es uno de los entrenamientos que requiere más "conciencia" a la hora de comprar entrenables. Esto se desprende de que los jugadores, como producto final del ciclo de entreno, deben ser de los más completos del mercado, prestando especial atención a las especialidades y a las secundarias.
En todo equipo con pretensiones serias, ya no se verán jugadores cuya única habilidad sea la de lateral, buscando exclusivamente incrementar las calificaciones de la banda de ataque. Sino que se buscará satisfacer las demandas de ataque, a la vez que aportamos recursos hacia otro sector del equipo.
Optimizando los slots de entrenamiento, podremos entrenar semanalmente a cuatro jugadores al 100% y a otros cuatro al 50%, plazas que pueden ser utilizadas para el step y así darle más dinámica, tanto al entrenamiento, como al flujo de dinero en nuestro equipo.

Desarrollo

En lo que sigue, haremos un breve recorrido por los multiskills que pueden formarse entrenando lateral, intentando, en primera instancia, dar un pantallazo sobre sus incidencias en las calificaciones, para luego sí, con el conocimiento de sus aportes, tener las herramientas para poder elegir en el mercado al entrenable más conveniente para nuestro equipo.
El razonamiento a seguir es: conociendo el real impacto en las calificaciones de cada uno de estos multis, vamos a saber, consecuentemente, qué tipo de jugador nos conviene entrenar.

Tipos de multiskills a formar

1

Defensa-lateral (Wing Back - WB): En este tipo de jugadores, la habilidad primaria es la de defensa, ocupando la habilidad de lateral un papel muchas veces subestimado, pero no por eso despreciable.
El rendimiento de este tipo de jugadores, jugando como "normal" (sin órdenes individuales) es óptimo.
Sería bueno desmitificar un poco éste tipo de jugador, ya que hay un pensamiento bastante arraigado en la comunidad, de que se pierde mucha defensa al no poner la orden "defensiva" y que el aporte al ataque no vale la pena.
Para concretizar un poco, vamos a partir de la base de que el aporte de la habilidad "defensa" de un defensor lateral "defensivo" es del 100%. También tomaremos como referencia que el aporte al ataque con la habilidad lateral de un wing "ofensivo" es del 100%. De esta forma:

ATAQUE LATERAL		
	Wing ofensivo	WB normal
Lateral	100%	45-50%

DEFENSA LATERAL		
	WB defensivo	WB normal
Defensa	100%	90%

Como podemos apreciar en la tabla anterior, es realmente sustancial el aporte al ataque en este tipo de jugadores. Mientras que la "pérdida" de defensa, por llamarla de algún modo, no es tan significativa. Rápidamente, podemos darnos cuenta que atacar con un wing ofensivo "Divino", es lo mismo que hacerlo con un wing ofensivo "Titánico" y un WB con lateral "Destacado". Ahora piensen en los sueldos que estamos ahorrando y saquen sus propias conclusiones.

¿Qué tipo de jugadores se deben de buscar para entrenar?

En lo que refiere al entrenamiento de este tipo de jugadores, lo ideal es conseguir defensores, idealmente con una base en asistencias y/o jugadas. Y por supuesto, especialidad acorde. Luego, no es tan importante si vamos a arrancar a entrenarlo desde una habilidad muy baja de lateral, ya que podemos aprovechar la velocidad del entreno a niveles bajos, logrando que se abarate bastante la compra de nuestro entrenable.

Lateral-Jugadas-Asistencias (Wings): Esta posición requiere, seguramente, a los jugadores más completos del mercado. Con sus habilidades de lateral-asistencias aportan a las calificaciones del ataque lateral (asistencias también aporta levemente al ataque central), mientras que con su nivel de jugadas brindan un aporte realmente significativo al mediocampo.

En el HT de hoy, fundamentalmente a partir de los cambios en los aportes, el hecho de jugar con un wing "sin jugadas", es dar muchísimas ventajas, tanto deportivas como económicas.

Pensando un poco sobre esto, imaginemos un equipo jugando con 3 inners, cada uno de un nivel de jugadas "Extraterrestre" y un wing ofensivo con jugadas "Desastroso".

Ahora pensemos en otro equipo, jugando también con 3 Inners, dos de ellos "Titánicos" y uno "Sobrenatural" y un wing ofensivo de jugadas "Destacado".

Bien... es muy claro que el primer equipo paga sueldos bastante superiores al segundo. Sin embargo, el mediocampo obtenido es aproximadamente el mismo.

El aporte, de manera aproximada:

MEDIOCAMPO		
	Inner normal	Wing ofensivo
Jugadas	100%	40-45%

En lo que refiere a la relación lateral-asistencias en un wing ofensivo, suele decirse que un nivel de la habilidad de lateral es equivalente a 3-4 niveles de asistencias.

¿Qué tipo de jugadores se deben de buscar para entrenar?

Considerando los aportes a los que hicimos mención, se cae de maduro que necesitamos un entrenable con una buena habilidad en jugadas y una base de asistencias. La especialidad es importantísima en este tipo de jugadores, tanto para explotarlos deportivamente como para obtener un muy buen rédito económico a la hora de vender. Si bien siempre las especialidades quedan a gusto de cada uno, las más valoradas son: rápido, cabeceador e impredecible, respectivamente.

Jugadas-Lateral-Asistencias (Inner hacia lateral - IHL): sin dudas, mis favoritos. Ésta combinación tomó realmente consistencia a partir de los ya mencionados cambios que implementaron los HT's en los aportes, ya que anterior a eso era una orden individual totalmente ridícula, vista en términos del escaso beneficio que se obtenía en ataque en pos de una gran penalización en el aporte al mediocampo.

Al ordenar un Inner "hacia lateral", estamos indicándole a nuestro jugador que aporte "algo menos" al mediocampo a la vez que aporta a las calificaciones de ataque lateral, utilizando su habilidad de lateral-asistencias.

Concretizando en numeritos aproximados, sería:

ATAQUE LATERAL		
	Wing ofensivo	IHL
Lateral	100%	55-60%

MEDIOCAMPO		
	Inner normal	IHL
Jugadas	100%	90%

En lo que refiere a la relación lateral-asistencias en un IHL, suele decirse que un nivel de la habilidad de lateral es equivalente a 2-2,5 niveles de asistencias.

Ejemplificando, podemos decir que atacar con un wing ofensivo de habilidad de lateral "Divino" es equivalente a hacerlo con un wing ofensivo "Sobrenatural" apoyado por un IHL con "Destacado" lateral.
Respecto al mediocampo, podemos ver que la penalización no es para nada descabellada. Es tan simple como pensar que al aporte al mediocampo de un IHL con jugadas "Destacado" es similar al aporte de un Inner de jugadas "Formidable", ordenado como "normal".

¿Qué tipo de jugadores se deben de buscar para entrenar?
Idealmente, nos conviene buscar en el mercado un inner con pases y especialidad acorde. En mi caso particular recomiendo a los cabeceadores, ya que es una buena posición para sumar éste tipo de especialistas. Como ya hemos dicho anteriormente, no es primordial que busquemos jugadores con una base en lateral de aceptable para arriba, ya que perfectamente podemos arrancar desde un nivel de habilidad bajo (débil, insuficiente), aprovechando la mayor velocidad de entrenamiento a éstos niveles y pregonando que la búsqueda de nuestro entrenable no sea inalcanzable económicamente. No hay que perder de vista que, en los IHL, la habilidad primaria es jugadas, ya que al fin y al cabo, su principal función es la de aportar a la posesión del balón.

Anotación-Lateral-Asistencias (Delantero hacia lateral – DHL): al ordenar un delantero "hacia lateral", lo que estamos indicando es aumentar las calificaciones del ataque lateral, en desmedro del ataque central. El aporte se basa, fundamentalmente, en las habilidades de lateral-anotación de nuestro delantero, en proporciones semejantes, siendo la habilidad de asistencias bastante menos significativa.
Si bien en un delantero con la orden "normal" la habilidad de lateral aporta a los ataques laterales, no tiene gran relevancia éste aporte. Sino que es realmente notorio cuando ordenamos a nuestro delantero "hacia lateral". Por eso, realmente se justifica entrenarle lateral a un delantero si es que tenemos una estructura de equipo para poder sacarles provecho, atacando por las bandas. O, por supuesto, si lo estamos entrenando exclusivamente para sacar una diferencia económica.

No perdiendo de vista que son datos aproximados, los aportes serían:

ATAQUE LATERAL		
	Wing ofensivo	DHL
Lateral	100%	45-50%

Ejemplificando, podemos decir que atacando con un wing ofensivo de habilidad de lateral "Divino" estaríamos obteniendo el mismo ataque lateral que utilizando un wing ofensivo "Titánico" apoyado con un DHL de habilidad de lateral "Destacado" (considerando en el delantero exclusivamente su habilidad de lateral).
Si ahora consideramos un delantero con habilidad "Destacado" tanto en lateral como en anotación, podemos decir que utilizando ese jugador como DHL y un wing ofensivo "Destacado", estaríamos obteniendo un ataque lateral muy similar al



aporte de un wing ofensivo "Divino".

¿Qué tipo de jugadores se deben de buscar para entrenar?
En esta clase de jugadores, el hecho de que tengan especialidad acorde es casi excluyente, tanto por la ventaja deportiva que podemos obtener, como por el valor de reventa. Preferentemente, los buscaría rápidos, cabeceadores e imprevisibles... en ése orden.
Lo ideal sería buscar delanteros con una base de asistencias, buscando que su habilidad de anotación coincida con el nivel de lateral al que queremos entrenar a dicho jugador. Es decir, si vamos a entrenar al jugador hasta "Formidable" lateral, es conveniente comprarlo con Formidable anotación. Esto se basa, como dijimos, en el aporte al ataque lateral aproximadamente similar entre las habilidades lateral-anotación de un DHL.

CONCLUSIÓN

Es un entrenamiento muy divertido, pero para sacarle todo el jugo es necesario disponer de cierto capital para poder adquirir los jugadores adecuados.
Como dijimos, la "conciencia" a la hora de elegir a nuestros entrenables, es fundamental para garantizar un ciclo de entrenamiento exitoso.

El Show Continúa



por Arlequin

Desde pequeño solía preguntarme acerca de una extraña fuerza que nos llevara a realizar las cosas; la fuerza que hacía levantarse a mi padre para ir todos los días a trabajar; la fuerza que hace girar incesantemente a la tierra entorno a su eje y a la vez alrededor del sol; la fuerza que, a pesar de todo, nos ayuda a no decaer frente a la rutina. Al crecer fui encontrando respuestas lógicas a mis interrogantes más científicos. Sin embargo, me cuesta comprender lo que nos mueve a seguir día tras día.
Afortunadamente conocí este simulador de fútbol en línea, al cual le adjudiqué mucha importancia e incluso llegué a pensar que su efecto distractor era una terapia contra la fatídica rutina. Dentro de todo, no estuve lejos en mi apreciación. Pero poco a poco, la rutina encontró la manera de ganar... Me gusta salir a caminar por la ciudad para ver los letreros de neón, anuncios, propagandas electorales, contaminación, etc...; tener conciencia del mundo en el que vivimos y a lo que estamos ya predestinados.
Subir las colinas más altas, desligarme de lo material, imaginar que las luces de la ciudad son joyas brillantes, magníficas y eternas... Absolutamente mías y de todos, que siempre están ahí, pero nadie lo sabe. Aprender a ver los detalles de las cosas, el valor de lo que se lleva por dentro es lo esencial en nuestra ardua búsqueda de calmar y erradicar nuestra separatividad inminente.



Quizás Fromm tenía razón, estábamos mejor cuando pertenecíamos a la mismidad de la naturaleza...
Hattrick es igual que nuestro mundo, debemos hacerlo único y nuestro. Sólo así podremos alcanzar la añorada felicidad.





Los baneados

por Puerquito_65

¿Alguien sabe el porqué del silencio de "marchito"?... ¿Qué habrá pasado con "el_daviz"?... ¿Qué bicho picó a "m_gustavo"?...

Estos y otros interrogantes similares, tan comunes de ver en los foros de HT, tienen una respuesta común. El silencio exasperante de "Marchito", la fuga de "el_daviz", la roncha de "m_gustavo", las caras largas de cientos de usuarios "posteadores" que dejan de hacerlo de repente, su angustia, su rabia y su temor, todo ello se debe a que fueron "baneados" por los MOD. Aunque no sea el fin del mundo, aunque haya cosas peores en el juego como la lesión de tu crack, un EJEA en contra, perder el campeonato por un error infantil, vender por US$1.000 un jugador que vale US$1.000.000, ser "baneado" es una condena difícil de sortear. Digo difícil porque pone por el piso la reputación del infractor, se le adosa a su nombre una mácula en muchos casos imborrable y, lo peor, se le aleja de lo que más le gusta: su patota de amigos, su combo y el foro culebrero donde toma del pelo, dice lo que piensa, sonríe y hace sonreír y a veces sin querer, a veces queriendo deja estampada su impronta, su personalidad, algunos resquicios del fondo de su alma.

Los lamentos de los "baneados" tienen también su tonada común... «No era para tanto». «Lo que escribí en el foro no ofendería ni al comité de buenas costumbres de las Esclavas de Jesús». «Los mal llamados MOD son unos inquisidores sin dios ni ley, más papistas que el Papa y más malos que la liendre».

¿Quién tiene la razón?, nos preguntamos... ¿Son tan malos los "baneados"?, ¿son tan doctrinarios los MOD?...

Por falta de tiempo para hacer una encuesta amplia y suficiente que abarque a toda la comunidad de HT y más que por tiempo, por desconocimiento de cómo hacerla, de cómo tabularla, de cómo leer e interpretar sus resultados nos conformaremos aquí con presentar tres versiones de la verdad. Juzguen ustedes, caten, debatan y saquen sus propias conclusiones.



"El_daviz", mánager del equipo "gatos basureros": Cero y van tres veces que esos desgraciados MOD me "banean". No voy a referirme a las dos primeras porque no acabaría nunca de insultar a esos tunantes que tergiversaron mis ideas haciéndome pasar por un tipo pendenciero y soez, que nunca lo he sido ni lo seré, pero no puedo dejar de lado la tercera que fue la gota que colmó el vaso de mi paciencia. Si le dije a aquella sucia y zarrapastrosa manager de "pichincha F.C." que era una sudaca maloliente y malparida es porque aquella sucia y zarrapastrosa manager de "pichincha F.C." es una sudaca maloliente y malparida... ¿Qué pretenden los MOD?, ¿Que le diga madame, my fair lady? Las pelotas de toro. El mono aunque lo vistan de seda, mono se queda y la manager de "pichincha F.C. con todo y su avatar pelirrojo y su prosa remilgosa de niña que no rompe un plato, es y será sudaca, india, malparida, zarrapastrosa y maloliente. Si me "banean" por decir la verdad que me sigan "baneando" por toda la eternidad.

"Mod_mudo": La gente suele buscar lo que no se le ha perdido y, lo más triste de todo, es que se pone a llorar cuando lo encuentra. Hay una norma sencilla de aplicar, una norma que evitará cualquier posibilidad de ser "baneado". Yo la recomiendo siempre. «Si no quieres que te "baneen" no "postees". He recibido toda suerte de improperios por demás injustos por hacer mi trabajo. Podrán decir cualquier barbaridad de mí pero nunca me podrán acusar de haber castigado a quien jamás "posteó". Ahora bien, si no se pueden aguantar las ganas de escribir en los foros, tarde o temprano cometerán un error y ahí estaré yo para dictar justicia. Después no digan que no les advertí.



LA EXPERIENCIA



por -B-J-

Hace tiempo estoy trabajando en un estudio sobre la experiencia, Desde enero del 2009, se aplicaron unos cambios con respecto a la forma en la que los jugadores ganan experiencia; desde esa fecha, la experiencia se acumula por minutos, con un máximo de 90 por partido. Yo me planteé como objetivo establecer cuánta experiencia otorga cada tipo de partido, Ustedes se preguntaran *para qué me interesa ese dato*, pues les comento que es muy importante, pero como diría Jack el destripador, vamos por parte. Para empezar a la experiencia, Ringo Bonavena, nos la define así: "La experiencia es como un peine que te dan, justo cuando te quedas calvo".

Y Hattrick nos la define así:

> *La experiencia simula el hecho de que un jugador más viejo ha logrado aprender cosas no directamente relacionadas con su habilidad en sí, pero que influyen positivamente en sus acciones en la cancha.*

Allí es donde yo pongo el traductor de Hattrick, y les digo:

1.- La experiencia ayuda a evitar la confusión.
Ese evento que se da cuando utilizamos una formación que no tenemos bien entrenada. Este evento produce un efecto negativo en el rendimiento del equipo. Una forma de evitar caer en ese evento es precisamente que tus jugadores tengan un alto nivel de experiencia individual.

2.- La experiencia ayuda a que los jugadores rindan más.
El máximo aporte de experiencia se logra con niveles de excelente / destacado. Ya a partir de ahí, los incrementos de experiencia no hacen la diferencia. (Gracias a Torn_ que realizo el estudio, en su federación). Él nos dio las siguientes formulas para aquellos que buscan más precisión todavía:
En forma de Estrellas:
= logaritmo (experiencia) * 0.8
Y en habilidades:
= logaritmo (experiencia) * 4/3
Con otras palabras, tener insuficiente/aceptable experiencia es como tener 1 nivel extra en todas las habilidades (sin efecto en el salario), pero sobrenatural experiencia solo le da medio nivel más. Y necesita casi doble divino para que sea como 2 niveles.

3.- La experiencia ayuda a elegir al Capitán.
Para elegir al capitán del equipo es importante su liderazgo y su nivel de experiencia. Y éste da un bonus para el cálculo de la experiencia total del equipo, ayudando a evitar la confusión, y el evento de ponerse nerviosos.
Por cierto la formula correcta para calcular el mejor capitán es aquella en la que se eleva al →

Los baneados...

"Mod_quimbaya": No se trata de "banear" por "banear", se trata de "banear" solamente a quien te cae gordo.
GM_cucaracho: No me gustan los castigos cuando dichos castigos no llevan aparejados un valor agregado, esto es cuando se trata de ejercer poder, de dañar, de condenar sólo por el placer de hacerlo. Otra cosa bien diferente es cuando el castigo genera bienestar para la comunidad HT o para sí mismo. Yo, por ejemplo, acusé de pendenciero a "el_daviz" ante "Mod_mudo" para que me dieran un cargo de MOD. Cuando fui MOD, acusé de favorecimiento a "Mod_quimbaya" para que me nombraran GM. En este momento preparo una acusación de práctica monopólica contra HT a ver si baja su cotización en bolsa y puedo comprar a buen precio un porcentaje importante de sus acciones.

viene de la pág. 9

cuadrado el nivel de liderazgo del jugador y el resultado se multiplica por el nivel de experiencia del mismo, es decir: (NivLid ^ 2) * NivExp.
Gracias Torn_ por esta información.

4.- La experiencia ayuda a evitar el evento de ponerse nervioso.
Este evento solo se da en partidos de promoción y en encuentros de copa a partir de la 9º ronda. También son muy frecuentes en los partidos de selección juvenil, De los dos equipos, sólo uno puede ser afectado por el evento y ese será el que menor experiencia tenga, Para que el mismo aparezca, debe haber como máximo un gol de diferencia, y se producirá a partir del 3er ciclo (minuto 70 de juego) dándole 2 chances normales antes de finalizar el encuentro. El evento reduce el mediocampo entre un 25 y un 30%.

5.- La experiencia ayuda a la conversión de penales en las definiciones.
Básicamente en las definiciones de penales de los partidos de copa y los de promoción. Cuando un encuentro termina empatado y luego del tiempo extra se mantiene el empate, se definirá por penales. Aquí es donde la experiencia toma importancia. Antes de patear, el ejecutante es sometido a un test de nervios: si tiene un buen nivel de experiencia lo pasará sin problemas y ahí se tomará en cuenta las habilidades de anotación y PP (así como si es técnico); si no lo pasa, no convertirá, regalándole la pelota al arquero o tirándola a las nubes.

6.- La experiencia ayuda a convertir goles o que te los conviertan.
Los jugadores con mayor experiencia pueden generar eventos de gol frente a jugadores sin experiencia. Estos últimos son más propensos a cometer errores, que nos costarán algún gol.

7.- La experiencia ayuda a ahorrarnos unos pesos.
No nos olvidemos de que también es importante para bajar el costo de conversión de nuestro futuro entrenador.
Por todo lo expuesto vemos que la experiencia es algo importante en este hermoso juego. Pero ¿cómo hacemos para que nuestros jugadores ganen experiencia?

Pues es fácil, la experiencia se gana jugando. En Hattrick tenemos distintos tipo de partidos y cada tipo de partido entrega una cierta cantidad de experiencia. En el estudio realizado por mí (que le faltan algunos datos para terminarlo como a mí me gustaría) descubro exactamente cuánta experiencia otorga cada tipo de partido. Ésta tabla ayudará a clarificar el tema.



¿Cuántos puntos son necesarios para incrementar un nivel de experiencia?

Tipo de partido	Puntos que entrega
Amistoso Nacional	0.05
Amistoso Internacional	0.10
Liga	0.50
Promoción	S/D
Copa (*)	1
Amistoso de Selección	1
Master (*)	2.5
Oficial de Selección (*)	5

Entre 14 y 15 puntos dependiendo del nivel de experiencia que se posea. En su gran mayoría, con 15 puntos alcanza, pero habrá algunos niveles que con 14 puntos se logrará el incremento deseado.

Nota (*) en estas competencias, en la etapa de semifinal y final se produce un incremento aun mayor de experiencia. No tengo los datos de cuánto es el incremento, pero es notorio que así suceda. Espero lograr los datos necesarios para poder cerrar definitivamente el tema.



El Entrenamiento Extra de Juveniles

escrito por FernandoGBravo, traducido por iagonob



¿Qué es el entrenamiento extra de juveniles?

Es una estrategia posible gracias a una "característica" del juego, que ha sido utilizada durante algún tiempo por los portugueses. Proporciona un aumento de hasta a **8 sesiones** de entreno por año (alrededor de un **10% más**).

La formación de los jóvenes ocurre 24 horas después de un juego. Así que mientras más juegos al año, más de entrenamiento.



¿Por qué grupos de 4 equipos, y no de 6, 8, 16?

La práctica adicional se debe a que se reduce la inter-temporada Por lo tanto, los grupos más pequeños usan estaciones más pequeñas entre las estaciones.



¿Cómo?

Debes armar una liga de 4 grupos. Al final del campeonato, el "propietario" de la Liga la cancela. Otro jugador del torneo crea uno nuevo que comienza dos días después.

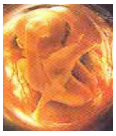


¿Por qué funciona?



Una liga junior normal (si no cambia nada) es a continuación de una semana después de haber terminado. Con este cambio de propietario, se puede reducir el intervalo entre los juegos en **5 días** (de 7 a 2 días), aumentando el número de entrenamientos por año.

¿Está prohibido?



Es una "característica" del juego. Es completamente legal (aunque muchos usuarios piensan que es ilegal).

¿Cómo puedo participar?



Colocar un mensaje en el hilo **post número 13281654.1** que contenga la siguiente información:

Nombre de su equipo juvenil
Enlace a su equipo junior
Fecha de su último partido en el campeonato que se encuentra actualmente



Entonces, sólo tiene que esperar; las ligas se están formando desde el momento en que los 4 equipos están listos. El tiempo de espera puede variar.



Últimas palabras

- La idea del tema es crear el contacto entre los usuarios que quieren tomar en serio la formación de juveniles, maximizando el entrenamiento.

- El debate sigue las reglas de Hattrick.
- Un agradecimiento a Brunossauro y Gsc100 que son básicamente los "moderadores" del tema.

Buena formación y buenos juegos.



The corner of the Hattrickaholic

realizado por teodoreh y kostas3001, traducido por NachoG82

