hattrick

e-HT La Revista

Año 2
Número 7
Enero '10
Distribución
Gratuita
Que Calor
Que Lluvia
Que frío

Revista realizada en el marco de la federación Escritores Hattrick

Información • Actualidad • Opinión • Entrevistas • Humor



Segunda Temporada

Algunos nacemos con estrellas y otros...

Entrenamiento Jugadas

Entrevista a McDrops



(ex-seleccionador de la U20 Alemania)



además

» El Decálogo del Contraataque
» Caída y caída de Eraclio Pollo y Hernando_28
» Reencarnación y Resurrección
» Y cuando pasó el tiempo...
» ¿Hattrick reparte las cartas y nosotros las jugamos?

Revista E-HT
Número 7 Segunda Temporada
Distribución Gratuita

Indice

Pág 3
Editorial - por Leonardopanta

Pág 4
Entrenamiento Jugadas - por ElGallegoJr

Pág 8
Algunos nacemos con estrellas y otros... - por Conde_Patula

Pág 10
El Decálogo del Contraataque - por Siento

Pág 11
Entrevista a McDrops (ex-seleccionador de la U20 Alemania) - por Leonardopanta

Pág 12
Caída y caída de Eraclio Pollo y Hernando_28 - por Puerco

Pág 13
Reencarnación y Resurrección - porArlequin

Pág 14
Y cuando pasó el tiempo... - por Leonardopanta

Pág 15
¿Hattrick reparte las cartas y nosotros las jugamos? - por Editor-Fileppi

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



Volveremos, Volveremos!!! Volveremos como en el '86!!!

El logo Hattrick es propiedad de Hattrick Ltd.

Editor: Leonardopanta
Escritores: Editor-Fileppi. Arlequin, Puerco y Leonardopanta
Columnistas invitados: ElGallegoJr, Conde_Patula y Siento
Traducciones: NachoG82
Diseño: vernemo
RRPP: Hernan1974

www.hattrick.org

Revista realizada en el marco de la federación Escritores Hattrick

84406


ALQUILO MONOAMBIENTE FRENTE AL MAR. ABL Y EXPENSAS NO INCLUIDAS.

Segunda Temporada



Editorial

Revista Escritores HT

por Leonardopanta

Hola queridos lectores.
Empezamos con la segunda temporada de la revista E-HT. Por suerte arrancamos con mucha fuerza y esperamos mantener la calidad y cantidad en futuras publicaciones.
ElGallegoJr nos hizo el honor de escribir sobre el tan famoso y discutido entrenamiento de jugadas y, al igual que ediciones anteriores con otros entrenamientos, tenemos un lindo panorama sobre con qué se encuentra el que quiere entrenar jugadas. El conde nos explica cómo manejar algunos aspectos de las juveniles para descubrir el potencial de nuestros jugadores. Y Siento comparte sus años en HT, ofreciéndonos un decálogo para aquellos que pensamos en usar la táctica *contraatacar*.
El DT de Alemania U20 nos dio una jugosa entrevista que fue realizada en inglés y luego traducida al español.
Puerco nos divierte como es su costumbre con las peripecias de un manager y su jugador más querido, su Pollo.
En la parte reflexiva de la revista, Fileppi –luego de algunos amagues- participa de nuestra revista con un artículo que nos permite pensar a HT desde otra perspectiva.
Arlequin considera a HT de una forma original. Quiero agradecerle especialmente su participación en un momento difícil de su vida.
Yo intento descubrir qué se ha hecho de los anuncios de transferencias.
Y cerramos con la traducción de Nacho del comic griego, ya un clásico de la revista.
Todo esto, con el trabajo visual del mago vernemo, quien no sólo hace que nos entretengamos y pensemos, sino que nos agrega el placer de ver una revista de buen desarrollo estético.

Para los próximos números tenemos la vuelta del Rincón del Brujo, traducciones de Firefly, una nueva sección a cargo de Hernán, y mucho más... pero por el momento, disfrutemos del primer número de la segunda temporada de E-HT

www.hattrick.org

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
http://www.graficacogtal.com.ar/hoja/revista%20e-ht%20nro4.pdf
http://www.graficacogtal.com.ar/hoja/revista%20e-ht%20nro5.pdf
http://www.graficacogtal.com.ar/hoja/revista%20e-ht%20nro6.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
http://issuu.com/vernemo/docs/revista_e-ht_nro4
http://issuu.com/vernemo/docs/revista_e-ht_nro5
http://issuu.com/vernemo/docs/revista_e-ht_nro6



Entrenamiento: Jugadas

por ElGallegoJr

Muy buenas a todos. Gracias a la invitación de Leo, les hago llegar por medio de esta revista algunas consideraciones sobre el entrenamiento de Jugadas.

Como breve introducción, podría decirles que, como ya todos saben, el medio es uno de los aspectos más importantes del juego. Y esto es así, a pesar de los cambios que sucesivamente han ido metiendo los HTs con respecto a tácticas, aportes de jugadores, etc. Salvo equipos muy puntuales especialmente diseñados para jugar sistemáticamente sin medio, la mayoría de los equipos de HT definen sus partidos y sus planteos en función de las calificaciones esperadas en el medio, tanto propio como del rival. Y una de las formas para llegar a conseguir lo que necesitamos del mediocampo, es entrenando jugadas.

El entrenamiento de jugadas, como todos en HT es muy sencillo: solo basta con poner a jugar de inners (mediocampistas centrales) a los jugadores que nos interesa que entrenen.

Por otro lado, los laterales reciben un 50% del entrenamiento de jugadas. Y para maximizar el mismo, es recomendable utilizar formaciones que usen 5 jugadores en el medio (3-5-2 o 4-5-1).

Ahora bien, en el viejo HT, los inners eran inners puros, y su función radicaba casi exclusivamente en asegurar el nivel de posesión esperado del equipo. Por lo cual, su habilidad de jugadas era lo más importante.

Pero los diferentes cambios que se fueron sucediendo fueron llevando a que los equipos que quieran ser competitivos en el largo plazo no ahoguen sus finanzas pagando altos sueldos de inners. Entonces, la construcción de las calificaciones de medio se empezó a formar con el aporte de casi todos los jugadores de campo. Ahora no sólo es importante que tengan jugadas los inners, sino que la habilidad de jugadas como secundaria en otros sectores del campo se hizo fundamental. Vamos ahora a hacer un breve repaso de los tipos de jugadores que se pueden formar para ayudar a las calificaciones de medio.

Inner propiamente dicho

Los jugadores que vayan a jugar de inners en el equipo tendrán como habilidad de mayor nivel obviamente jugadas. Pero para que sean aún más útiles en el armado del mismo, deberán contar con una segunda habilidad que permita aportar a los otros sectores. Las secundarias deseables son: defensa (permite reforzar el sector defensivo usando al inner con la orden individual defensivo), asistencias (como inner ofensivo, aporta al ataque), lateral (como inner hacia lateral, aporta al ataque lateral del lado en el que está) y pelota parada (es muy bueno tener de pateador un inner, dado que en la gran mayoría de los partidos, independientemente del planteo, un inner va a jugar seguramente).

Por esto, y si uno va a entrenar jugadas, el tipo de jugador a utilizar debería tener medianamente desarrollada la habilidad secundaria requerida.

Niveles deseados: el nivel de los jugadores a utilizar de inners dependerá exclusivamente de la liga en la que uno esté, con lo cual decir que "es necesario tener al menos 3 titánicos en jugadas" así por sí mismo no dice nada, sino que como todo, sueldos y habilidades se van acomodando en función del nivel del equipo. Lo que sí es interesante acotar es que, idealmente, habría que tratar de tener los jugadores con la secundaria más importante para el puesto lo más cerca posible de la primaria. O sea, si tenemos un inner ofensivo (cuya secundaria es Asistencias), lo mejor sería tener la secundaria no más de 4/5 niveles por debajo de la primaria (por ejemplo, un jugadas SN (14) con asistencias Destacado (10)). Ahora bien, entrenando jugadas, deberíamos tratar de comprar los jugadores con la secundaria aún más cerca de la primaria deseada. ¿A qué me refiero? A pensar en el jugador que deseamos tener a futuro en el equipo, y planificar la compra y el entrenamiento del mismo de acuerdo a eso. Si

mi objetivo es llegar a tener jugadores como el del ejemplo (14/10 en jugadas/asistencias), pero dado el nivel de liga en el que estoy ese tipo de jugador me va a ser necesario dentro de 2 o 3 temporadas (pensando siempre en ir ascendiendo, obviamente), hoy debería buscar para comprar un 12/10 jugadas/asistencias, dado que con el entrenamiento de 2 o 3 temporadas del mismo voy a llegar a tener el jugador que quiero en el momento en que lo necesito.

Especialidad: la especialidad más redituable para un inner es la de **Cabeceador**, dado que aporta posibles eventos de gol del jugador.

Defensores con jugadas

Como venía diciendo antes, el aporte de los defensores al medio se hace muy importante para mantener calificaciones interesantes de medio sin tener que gastarse toda la plata en pagarles sueldos tremendos a los inners. Pero al ser defensa y jugadas dos entrenamientos largos en términos de tiempo de subida, son de los jugadores más caros de conseguir (¡¡¡y de entrenar también!!!). Pero eso no debe desanimarnos: piensen que no todos los equipos necesitan un inner 15 con defensa 12. Con tener algunos niveles de jugadas en los defensores centrales, ya su aporte sirve para bajar el nivel de los inners. Y entrenando jugadas uno puede formar lo que más necesite su equipo.



Niveles deseados: lo mismo que decía antes sobre los inners con secundarias, les sirve a los defensores con jugadas. En este caso, como la primaria sería defensa, lo importante es conseguir los defensores que necesitemos, de acuerdo al nivel de liga en el que estemos, y entrenarlos en jugadas. Para esto, los mismos tendrán que jugar uno de los partidos de la semana como inners. Si bien el hecho de hacer jugar a un jugador 2 partidos por semana para que entrene lo que sería su secundaria, puede aumentar el riesgo de lesiones, el crecimiento que se logra en el equipo con estos jugadores bien vale el riesgo que se corre.

Especialidad: al igual que en los inners, la preferida es la de **Cabeceador**, por las posibilidades de gol que brinda. Pero también sirve la de **Potente**, dado que aumenta la efectividad de la táctica ***Presionar***.

Laterales

Los jugadores más lindos del juego, para mi gusto J. Aunque difíciles de formar por la variedad de habilidades requeridas, son los que mayor abanico de posibilidades tácticas dejan cuando están bien entrenados. Y la habilidad de jugadas es muy importante en estos, dados que son los que mayor aporte tienen a las calificaciones de medio (después de los inners, obviamente).

Se pueden igualmente formar distintos tipos de laterales, dependiendo de lo que necesite el equipo. Lo ideal sería llegar a jugar con 2 laterales que puedan jugar ofensivos (o sea, con habilidad principal Lateral, luego Asistencias y luego Jugadas), y que estos tengan un nivel de jugadas tal que permita mantener calificaciones interesantes de medio sin gastar mucho en los sueldos de los inners. El punto exacto es imposible de calcular, dado que va a variar para cada equipo.

Pero también hay equipos que juegan habitualmente con un Lateral Hacia Medio para mejorar las calificaciones de medio. En este caso, la habilidad principal del jugador debería ser Jugadas.

Niveles deseados: al igual que en el caso de los defensores, para entrenar más rápido a un lateral sería deseable hacerlo jugar 1 partido de la semana en la posición de inner, dado que de lo contrario, estaría entrenando al 50% de sus posibilidades. Pero esto es algo que tiene que evaluar cada entrenador, dado que muchos pueden tener el cupo de lugares de entrenamiento al 100% completo y les puede servir igualmente entrenarlos al 50%.
En el caso de los laterales para jugar **ofensivos**, lo más importante es conseguirlos con el nivel de lateral necesario para formar los ataques laterales que necesitemos, dado que la habilidad de jugadas se les va a dar con el entrenamiento que reciban en el equipo.
En los laterales **hacia medio**, podríamos considerarlos como otro inner del equipo, y buscarlos con el mismo criterio que los inners. La única diferencia es en cuanto a la especialidad, cosa que veremos a continuación.

Especialidad: las especialidades son muy importantes en los laterales, dado que aportan muchísimo a los eventos de gol del equipo, y son también un plus importante a la hora de pensar en la reventa de los jugadores. Y a pesar de que casi todas las especialidades tienen algún aporte, las más valoradas para esta posición son, a mi criterio, **Rápido, Cabeceador, Impredecible y Técnico**, en ese orden.



DDT (Delantero Defensivo Técnico)

Aunque el delantero defensivo siempre aportó a los niveles de medio del equipo, la aparición del DDT o "enganche" en HT hizo de este tipo de jugadores los más caros, codiciados, rendidores y difíciles de entrenar (por el tiempo que lleva y las habilidades requeridas).
El DDT tiene como principal habilidad Asistencias, dado que la principal ventaja del mismo es la de obtener un aporte al medio prácticamente gratuito, porque la suma de sus habilidad de asistencias y la especialidad de técnico hacen que jugando defensivo rinda como un delantero normal. No me voy a explayar más en las virtudes de los DDT (dado que es un tema que da para un artículo aparte... y preferiblemente escrito por alguien que sepa más del tema), pero sí los quería mencionar porque su aporte al medio es muy interesante.

Niveles deseados: entrenar este tipo de jugadores es muy caro o muy complicado, porque requeriría ir cambiando el entrenamiento, o comprar entrenables muy caros. Pero no por eso hay que desanimarse, uno siempre puede encontrar si busca con paciencia los jugadores que puedan ser útiles al equipo.
En este tipo de jugadores, lo que hay que buscar es que tenga desarrollada la habilidad de asistencias. Mientras son entrenados como inners, su aporte al medio estará obviamente relacionado con el nivel de jugadas que tengan, pero pueden aportar al ataque central jugando como inners ofensivos por el nivel de asistencias que tienen.
Igualmente, si uno consigue armar una buena camada de entrenables en jugadas para todas las posiciones (inners, defensores, laterales, DDT), el entrenamiento de Asistencias podría complementarse tranquilamente con el de jugadas, sin tener que obligar al manager a realizar demasiados cambios en su forma de jugar.



Economía: ¿Es rentable entrenar jugadas?

La duda que tienen siempre los managers es si tal o cual entrenamiento es rentable, y si tal deja más plata que tal otro. Eso es algo que no debería comernos la cabeza, por una sencilla razón: todos los entrenamientos, si se realizan a conciencia, son rentables en HT.

Lo más complicado es lograr comprar los jugadores que más sirvan de acuerdo al plan a largo plazo del equipo, y de acuerdo al rango de niveles de entrenamiento utilizado para hacer la compra-venta de tipitos.

No hay fórmulas mágicas, es una cuestión de buscar y calcular, dado que para cada uno es diferente. Muchos pueden decir que por ejemplo, el mejor rango para step de jugadas es "*jugadores de 18 años llevarlos de jugadas excelente a formidable*", pero esto en sí no es absolutamente cierto: dependerá de la posibilidad económica del manager para poder comprar esos entrenables, de la especialidad de los jugadores, del tiempo que el manager le dedica al juego, y varias cosas más que uno debe considerar. Pero siempre es muy importante aprender a comprar lo que necesitamos. Herramientas como el PsicoTsi ayudan a predecir los subniveles para ayudarnos al momento de comprar (aunque no siempre funcionan a la perfección, mi inner que hace 6 semanas está en 13 según el PsicoTsi todavía no subió de 12, ¡¡¡GRRRRRRRRRR!!!).



Conclusión

Jugadas es un entrenamiento importante para el crecimiento del equipo, y especialmente de las calificaciones de medio, una de las más importantes en el juego.

Permite formar diversos tipos de MultiSkills (defensores, laterales y delanteros), y bien llevado, es un entrenamiento que puede ser muy rentable.

Y como en todos, es muy importante tener claridad a la hora de comprar los entrenables, y que estos tengan que ver con la idea de equipo que tenemos a futuro.



Algunos nacemos con estrellas y otros...

por Conde_Patula

A partir de las últimas modificaciones al sistema de juveniles, obtener la información que nos sirva para guiarnos mejor en el desarrollo de nuestros canteranos se ha vuelto mucho más sencilla. Aunque aún hay ciertas complicaciones, es innegable que el sistema mejoró desde el punto de vista de la obtención de datos que nos permitan decidir mejor nuestro camino a seguir.

Pero, como todo sistema, hay una alternativa que nos permite reconocer a simple vista observando el rendimiento de un jugador juvenil en cierta posición para darnos una idea de su nivel actual.



Cada posición en el campo tiene una habilidad principal que afecta al rendimiento en esa posición y a su vez una cantidad de habilidades secundarias que realzan ese rendimiento. Si prestamos atención en nuestros partidos juveniles y utilizamos las substituciones y reposicionamientos podremos aprovecharlos al máximo.

Si bien este método de estimación tiene un grado de error y es inútil para determinar el potencial de un jugador, al menos nos da una pauta de donde está parado ese jugador en ese momento.

Es importante recordar que NO se deben considerar los partidos en los que el jugador tuvo un evento climático favorable o desfavorable. Como línea general, me gustaría agregar que un jugador que logra sacar 5 estrellas en alguna posición, es como para ser mirado, y quizás para hacer foco en el para obtener forzando los reportes de entrenamiento su tope de habilidad (la forma de *forzar reportes* será un artículo en próximas ediciones de esta revista).

Arquero

La posición de arquero es quizás un poco engañosa, es recomendable saber bien en que nivel de defensa está nuestro arquero para poder estimar en que nivel de arquero efectivamente está, 1-2 niveles más de defensa pueden darnos una estimación más alta de arquero y nos podríamos llevar una desagradable sorpresa. De todas formas, al entrenar arquero, es sencillo saber en que nivel actual está ya que el reporte de entrenamiento nos dará la habilidad actual o el tope, según se haya entrenado arquero como primario o secundario, en ese partido.

Defensa

Para buscar qué tan bien nos rinde un jugador como defensa, la posición ideal es utilizarlo de Defensa Lateral con la orden Defensivo, de esa forma veremos exactamente su rendimiento en defensa. Se pueden probar otras posiciones para ver si nuestro jugador tiene "algo" más, probar en otra posición con otras ordenes particulares, como Defensa Central Ofensivo para ver si tiene algo de jugadas.

Medio Lateral

Hay muchísimas secundarias que afectan al rendimiento: defensa, jugadas, pases, y todo hace a que rinda más de la cuenta. Pero el motor de parti-

→

dos de las juveniles hace que la principal sea la determinante. Así que si tenemos un jugador con bueno lateral y malas secundarias, va a rendir 7 estrellas seguramente, y uno con bueno lateral y bastantes secundarias, rendirá quizás 8; la diferencia la tendremos que ver probando al jugador en otras posiciones, siempre jugando normal. También se pueden hacer pruebas para determinar qué tantas secundarias tiene, usando órdenes como hacia el medio (Jugadas) / ofensivo (Pases) /defensivo(defensa).



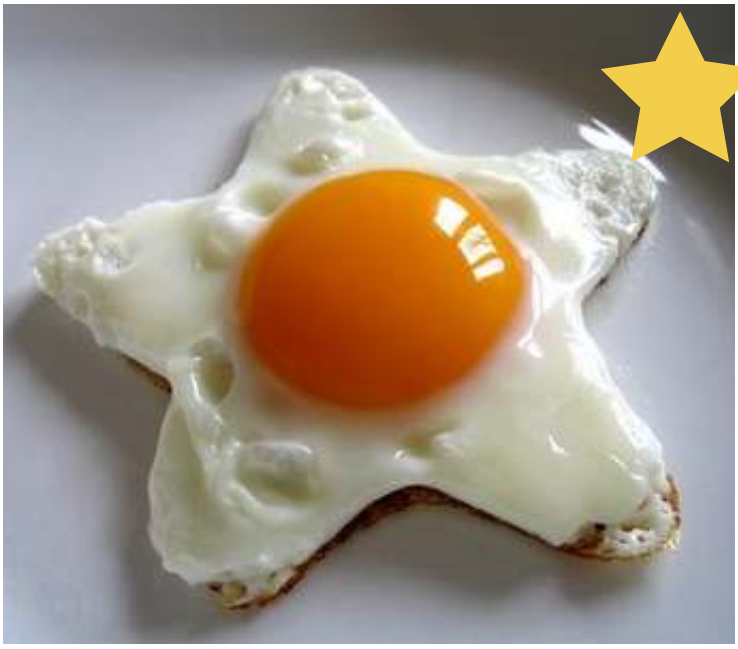
Medio Central

Al igual que los laterales, pero en menor medida, las secundarias tienen efecto, aunque éste no es grande. Por lo tanto, usar un medio central normal nos dará una pauta de qué tan bueno es en jugadas. Existen también posibilidades de probar con órdenes individuales: Ofensivo (Pases) / Defensivo (defensa) / hacia el lateral (Lateral).

Delanteros

Al igual que el resto, Lateral y Pases afectan. Pases está directamente incluido en el rendimiento, y lateral lo podemos ver usando la orden Hacia el Lateral.

En sintesís, ustedes se preguntarán de qué sirve esto, y como regla general les podría decir que sirve de mucho. Planteando un caso particular para que se vea: si tenemos un buen Medio Central entrenando Jugadas, la posición ideal es la de Medio Central porque es la que mejor entrenamiento le da, si quisiéramos tener una idea, desconociendo lo que acabo de plantear, de los niveles en otras posiciones, tendríamos que rotar ese jugador como Medio Lateral, perdiendo un 50% de entrenamiento; de Defensa, perdiendo todo el entrenamiento de Jugadas.



De la forma planteada aquí (cambiando las órdenes al jugador y no de pocisión) podemos, sin mucho más que un par de clicks, ver su posible habilidad en otras posiciones.
Un delantero sin lateral bajará su rendimiento al utilizarlo hacia el lateral, un medio ofensivo con pases aumentará su rendimiento, un defensa lateral ofensivo con lateral rendirá mucho más. En general, a partir de *débil-insuficiente* es cuando las habilidades secundarias se notan más utilizando los reposicionamientos.

Con este método, podemos ir descartando de plano los malos jugadores o las malas posiciones para ciertos jugadores. Nunca hay que perder de vista las secundarias, un arquero insuficiente con pobre defensa puede rendir 6.5 estrellas. No hay que sacar conclusiones apresuradas basándose sólo en esta tablita. También hay que tener en cuenta que sólo estaríamos aproximando el nivel actual y no el tope; podría darse el caso de tener un buen nivel actual y que no haya margen para mejorar o que haya un mal nivel actual y el tope sea muy alto.

A groso modo, cada estrella es un nivel de habilidad.

1 estrella	Desastroso
2 estrellas	Horrible
3 estrellas	Pobre
4 estrellas	Débil
5 estrellas	Insuficiente
6 estrellas	Aceptable
7 estrellas	Bueno



El Decálogo del Contraataque

por Siento



Yo entreno defensa desde el principio de los tiempos y suelo jugar 4-4-2/4-5-1 en casa y una formación con 5 defensas fuera, al CA. He aquí mi decálogo. A ver qué os parece.

• Cosas que he aprendido durante estos 2 años y medio reales:

1. Si puedes ganar el medio, o igualarlo, hazlo. A costa de la defensa/ataque, en función del partido. No hay que jugar CA por real decreto.

2. En un grupo igualado, por "norma general" es bastante factible jugar "Normal" en casa con 4 defensas y ganar el medio, y jugar CA+PIC fuera con 5 defensas, recuperando espíritu. La gestión del espíritu es **decisiva**.

3. Si no vas a llegar al 40-42% de posesión con 3 inners, juega con 1 o 2 inners solamente, y refuerza el ataque y la defensa. Con 40% de posesión tendrías 1 ocasión normal. Con 30%, tendrás 0.5. No vale la pena.

4. Si puedes tener más del 42% de posesión (jugando PIC+CA) con 3 inners, hazlo. Ocasión normal que rasques, es una ocasión normal que no tiene el rival. Vale más que cualquier contraataque.

5. Jugar al CA con una sola banda fuerte es técnicamente un suicidio. Saldrá bien muy pocas veces, a la larga. Intenta, a toda costa, tener dos ataques iguales o superiores a las defensas rivales. Si pueden ser los tres, los tres. Aunque pierdas algo de defensa.

6. La defensa: Si no superas **todos** los ataques rivales, tienes las de perder. Si **doblas** los ataques rivales, es difícil que te marquen. Si estás entre una situación y la otra, intenta equilibrar tus defensas, dando prioridad a la defensa central.



7. Balón parado: Fundamental. Tu portero debe tener su habilidad de BP alta. Cuanto más mejor. No escatimes ni un euro. Tu lanzador también debe ser un auténtico crack. Decidirá muchos partidos. [Este punto lo descubrí tarde, después de perder muchos partidos por goles a BP o de fallar algunas faltas decisivas.]

8. Híbridos: Defensas con jugadas y pases. Aunque no sean "auténticos" híbridos, no juegues **nunca** con defensas que tengan sus jugadas y pases por debajo de *insuficiente*. Todo nivel/subnivel es bienvenido. Algún defensa con lateral viene bien para reforzar tus ataques por bandas.

9. Sé imprevisible. La variabilidad táctica puede ser tu mejor arma. Entrena la 5-3-2, 5-4-1 y 4-5-1 en amistosos. Un equipo basado en el medio no suele tener recursos defensivos. No saldrá de su 3-5-2 normalmente.

10. Especialistas: Muchos partidos se decidirán por eventos. Ten cabezones, delanteros/extremos rápidos, un defensa imprevisible con pases, y un delantero defensivo técnico. A la larga, te darán muchos puntos.

Entrevista a McDrops

(ex-seleccionador de la U20 Alemania, campeón en el último mundial)



por Leonardopanta

1. ¿Cómo te sientes al haber ganado la segunda medalla dorada para Alemania U20?

Me siento genial, y un poco aliviado que no perdí el "oro seguro" en la final.

2. ¿Cuál es el partido de la copa mundial U20 que consideras mejor planteado y por qué?

Es una pregunta difícil.

De alguna forma creo que fue el partido contra Andorra (238733165). Considero que preparamos una alineación que le ganaba a un AoA y también al tipo de alineación que terminaron presentando. Pero éramos claramente el mejor equipo en ese partido, por lo que no fue tan difícil, creo.

Por eso creo que en realidad el partido de la semifinal fue el mejor planteado. Pudimos predecir exactamente la alineación del rival. En realidad, lo hizo uno de mis colaboradores más importantes. No le creí completamente y traté de no arriesgar ante la posibilidad de un DT ofensivo y defensores centrales ofensivos, por eso no jugué con la alineación óptima (un ataque lateral en lugar del ataque central).

Y aunque fue criticado luego, considero que las sustituciones (2-5-3 por 6 minutos) fueron una buena idea. Por un corto tiempo nuestro ataque fue al menos igual que su defensa en todos los lados.

3.¿Cuánta gente trabajó contigo y cuán decisivo fueron sus roles?

Tenemos un scout para cada edad y cada posición de jugadores U20. Ellos me ayudaron un montón, obviamente. Hablé mucho sobre las alineaciones con ellos también, pero del mismo modo lo hice con muchas otras personas (los scouts del seleccionado mayor alemán y otros grandes managers que conozco). Pero lo más importante fueron los consejos de tres personas a quienes les hice caso.



4. Alemania tiene una gran tradición en seleccionados U20 y con mucho éxito. ¿Cómo se pueden alcanzar tantos logros con diferentes personas trabajando para eso? ¿Cuales son las cosas que hacen de Alemania una comunidad poderosa en copas U20?

Creo que pudimos alcanzar un gran conocimiento dentro de la comunidad de selecciones nacionales. Entonces no importa quien pulse los botones, los consejos que recibe siempre son buenos. En parte, también es porque mucha de la gente que trabajó para esto, lo había hecho antes. Yo, por ejemplo, ya ayudaba cuando Alando ganó nuestro primer título U20 (uno de mis grandes colaboradores en este mundial).

5. ¿Te sorprendió el MOTs de Italia contra Argetina? ¿Piensas que fue una buena decisión del DT italiano?

Llegaban en la peor posición a la semifinal, porque yo había arruinado su confianza el partido anterior. No les quedaba otra opción que jugar MOTs para llegar a la final.

Yo también sabía que el DT rumano le había escrito para prevenirlo de un probable pacto entre Argentina y Holanda.

Resumiendo, no me sorprendió, pero tampoco me hubiese sorprendido si jugaban su loco 4-5-1 ya en la semifinal.

6. ¿En la final salió todo de acuerdo a lo planeado?

Esperaba que Italia jugara o 4-5-1, 5-3-2-CA o 3-5-2-all-out. No era tan fácil prepararse para enfrentar las tres posibilidades aunque teníamos una gran ventaja.

Luego del partido, creo que debería haber jugado con otro MC de DCO, pero funcionó también de la manera que lo hice.



Lo que me sorprendió fue que el italiano trató de defender sólo un lado. Y esperaba que su defensa sea más fuerte en general. Alguien me dijo luego que podríamos haber jugado con una 3-4-3.
El corner italiano era esperado (o temido), pero estaba seguro (o deseaba estarlo) que ganaríamos a pesar de eso. Sin embargo, fue más emocionante de lo que esperaba :-)

7. ¿Por qué no continuaste como DT de la U20 Alemana?

Gané la Copa Mundial. Sólo tengo cosas para perder si lo vuelvo a intentar. Y creo que fue muy divertido ser DT, y otros deben tener la posibilidad de serlo.

8. ¿Qué hay que esperar de Alemania en la próxima copa U20?

Deseo que tengamos un papel importante de nuevo y quizá ganar otra medalla.
Les agradezco por la entrevista.



Caída y caída de Eraclio Pollo y Hernando_28

por Puerco

El ocho de enero de 2010, Eraclio Pollo despertó convertido en una piltrafa virtual. Su habilidad en anotación, último bastión de su pretérita gloria, descendió aquella noche funesta de pobre a nula. Era el punto culminante de su caída, su ruina final. Sólo le quedaba aguardar por la patada de gracia en el trasero dada por su dueño y señor, para luego irse resignado a deambular por los potreros cual pollo sin cabeza o mendigar una moneda a la vera de los centros comerciales de la ciudad que alguna vez sedujo con la magia de sus gambetas y sus goles.
Ese mismo día a eso de las nueve, Hernando_28, propietario de Pollo, encendió su PC, accedió a la página de su equipo de fútbol virtual y leyó un mensaje de su director técnico que le taladró el alma:

«Debido a su edad, Eraclio Pollo es ahora un instrumento inútil. Los años lo desbaratan. Conviene darlo de baja y traer en su lugar un delantero joven con ganas de triunfar»



Hernando_28 no daba crédito al reporte. Tenía que ser falso... *¿Cómo va a ser inservible el gran Pollo, el goleador sublime, la llave del triunfo, el compañero de tantas tardes vibrantes y felices?,* se decía. Es cierto, el ariete no pasa por su mejor momento pero más temprano que tarde volverá por sus fueros y anotará una tripleta en la liga y una cuarteta en la copa, y me hará poner los pelos de punta y me obligará a gritar a voz en cuello nuevamente que *como Pollo no hay otro. Oe oe oe oe Pollo, Pollo. Oe oe oe oe Pollo, Pollo...*
Con la mente adormecida por la dulce reminiscencia y la fe intacta, Hernando_28 cliqueó sobre el avatar del goleador para desmentir al lenguaraz entrenador... Pero, diantres. Era verdad. De Pollo sólo quedaba polvo sobre polvo. Herido también, vencido y quebrantado el hombre apagó el PC y se dejó caer en un sillón. A ver pasar la vida, a aguardar a su vez la patada en el culo...
Cinco minutos más tarde, comenzó la cantinela... *«Hernando, amor, párate ya que se te hace tarde». «Querido, ¿a qué se debe esa cara, qué bicho te picó?».*
«No te hagas el gracioso, Nando, y levántate ya». «Despabílate, atorrante, que es hora de ir a trabajar»...
A despecho de la insistencia de su mujer, a sabiendas de lo que se le venía pierna arriba si no se ponía en pie inmediatamente, Nano ni se movió del sillón, ni se tomó la molestia de revelar a su cara costilla la causa de su agonía.
El médico que vino a verlo le diagnosticó agotamiento mental por estrés. La empresa de alimentos procesados para la cual trabajaba se compadeció de su mal y lo puso de patitas en la calle para que descansara y se curara o se muriera, que al fin y al cabo Hernando ya no hace parte de nuestro staff y lo que le suceda no afectará nuestro estado de gastos.
Nada de eso le importó a nuestro héroe... *«Hagan conmigo lo que les plazca. Sin Pollo el mundo carece de gracia para mí».*
Helena, su mujer, creyendo hacerle bien atiborraba al enfermo con pollo a toda hora. Caldo de pollo al despertar, pastel de pollo

a media mañana, pollo al vino a mediodía, empanada de pollo a media tarde, arroz con pollo a la cena, jamón de pollo para picar, ensalada de pollo por si acaso.
Pero ese pollo no era el meollo de la cuestión y Nando no mejoraba. El cuatro de febrero de ese mismo año, preocupado por la ausencia en el mundo virtual de su mejor amigo, yo_tarugo se apareció por casa de Hernando_28. Fue una aparición providencial que salvó muchas vidas...
« ¿Qué te pasa, hombre, por qué no te has vuelto a conectar a HT?». «Si te contara...». «Pues a eso vine, a que me cuentes, que para eso somos amigos». «Se trata de Pollo, el pobre está...». «Desahuciado, Hernando, desahuciado. Si lo he visto. Está peor que peor. Debiste haberlo despedido desde hace mucho tiempo. El pobre da lástima». «No puedo hacer eso, tarugo. Él y yo estamos unidos irrevocablemente». «Entiendo tu dolor, pero entiendo también que la vida sigue. El muerto al hoyo y el vivo al bollo. Déjate de joder y reemplaza a tu gallo viejo por un pollo nuevo. Si quieres reviso tus juveniles por ti»...
En diciendo esto y aprovechando que desde el PC de Hernando_28 se podía acceder a su equipo de fútbol virtual automáticamente, yo_tarugo despidió sin dolor a Eraclio Pollo, visitó el equipo juvenil, llamó a los ojeadores, uno de los cuales recomendó la contratación de Franco Jones, un muchacho de quince años que en un abrir y cerrar de ojos será aceptable en jugadas y con maña y pericia podrá ser excelente en anotación antes de ascender al primer equipo.
«Menudo crack te conseguí, Hernando. Este kiko cojones vale más que mil pollos juntos». « ¿De veras?, tarugo, déjame constatar...».
Por primera vez en un mes Nando se acercó a su PC. Tarugo no le mintió. En frente suyo, en blanco y negro, luenga cabellera y sonrisa a flor de labios, se veía el avatar de Franco Jones, un muchacho llamado a triunfar, llamado a alcanzar las cumbres que jamás hollarán las aves de corto vuelo.
«Por mis cojones, tarugo del alma. Con kiko seré campeón de la Hattrick Masters».
Hernando recuperó su alma y fue feliz. Franco Jones le devolvió el sentido a su existencia.



Posdata: A pesar de la milagrosa recuperación de su adorado, Helena pidió el divorcio. Nunca entendió aquello de los cojones. Más bien lo malentendió. Supuso que las criadillas que curaron a Hernando aquella tarde de ascensos y descensos no fueron las de un jugador virtual aceptable en jugadas y con posibilidad de llegar a ser excelente en anotación, sino las pelotas reales del maricón de tarugo al que mal rayo parta. Y el pobre tarugo inocente. Pero así es la vida y así seguirá siendo.

Reencarnación y resurrección

por Arlequin



No sé si se han fijado mis queridos lectores, y digo mis queridos lectores porque sé que son pocos los que se dan el trabajo de leer las columnas de opinión -y por eso los quiero-, que este simulador en línea está lleno de mensajes subliminales. Podrán decir que estoy loco y me gusta imaginar conspiraciones, despreocúpense, me lo dicen muy a menudo.
Más allá de un distractor de la vida cotidiana, yo interpreto Hattrick como una lumbrera que lucha contra el lavado de cerebro comunal que nos hace el gobierno mundial. Sí amigos míos, Hattrick nos quiere decir la verdad, la reencarnación y la resurrección existen, a pesar de que pueda esto molestarle a alguien. Hagamos un paralelo con la realidad con un simple ejemplo, ya que ejemplos de reencarnación existen muchos en Hattrick. El equipo es el cuerpo humano y el usuario o mánager como más guste llamarlo, es el alma. Cuando el equipo se botifica pierde a su mánager, al igual que





cuando el cuerpo humano deja de funcionar pierde su esencia, mismidad, magia, llámenlo como más les acomode. La reencarnación viene cuando un nuevo mánager (alma) asume el control del equipo (cuerpo). El equipo parte nuevamente desde cero, eliminando recuerdos de todo lo que fue, su aspecto (físico), su número de socios (número de amigos humanos) y divisiones recorridas (caminos tomados).

No hay que ser Einstein para lograr un razonamiento de aquel nivel, pruebas concretas existen y por millones. Los jugadores después de ser despedidos (muerte) pueden asumir como directores técnicos (resurrección), los artículos de ht-press pueden ser rechazados (muerte) y luego de la edición pueden volver a enviarse para ser publicados (resurrección) y así un sin fin de escenarios posibles que podemos desprender de Hattrick.

Y ya que estamos en conocimiento de esto, podríamos empezar a despreocuparnos de nuestro ocaso, ya que tendremos una segunda oportunidad.



Y cuando pasó el tiempo…

por Leonardopanta



… alguien se preguntó, adónde fueron a parar los anuncios de transferencias. Recuerdo con una sonrisa un usuario argentino indignado en la conferencia nacional al descubrir unas semanas tarde que le habían quitado una herramienta que consideraba vital. El hilo le valió críticas y cargadas, desde luego.

Para los distraídos o muy nuevos en el juego, esta herramienta daba la posibilidad de anunciar la venta de jugadores y acompañar los datos (si es que se incluían) con diferentes leyendas. A mí, amigo de las palabras, era una herramienta que me generaba diversas pasiones. La bronca cuando uno usaba casi toda la pantalla para publicitar un sólo jugador, y de esa forma mandaba al fondo tu anuncio humilde y respetuoso; la risa cuando había vuelo literario en el anuncio y los laterales eran anunciados con "mucho desborde y gambeta" o varios jugadores de reserva en octava como "jugadores que fueron campeones el torneo pasado"; la indignación cuando alguno describía a su jugador como "clown" cuando ya había sido desmentido por los desarrolladores del juego; y lástima cuando veía que un mismo jugador que no era más que débil en ninguna habilidad era anunciado repetidas veces.

Con el buscador de jugadores, la herramienta causaba incluso algún que otro problema, y fue removida sin posibilidad de queja u objeción.

¿Desapareció esta forma de vender y comprar? Por supuesto que no. No conozco federación que no tenga un hilo en donde no se anuncien las ventas que hacen los miembros de la misma. Incluso ha nacido una federación cuyo objetivo principal es ofrecer un espacio en donde anunciar ventas de jugadores, llamada **"te compro-te vendo"** [federationid=89894] y aunque está en sus comienzos, bien podría ser la vuelta de esta forma de negociar que HT ha intentado sacar del juego.

Después de todo, ¿qué hay de malo en sumarle al dato de las habilidades del jugador que lo querés, o que lo estás vendiendo a mitad de precio, o que tiene 4 entrenamientos en tal habilidad, o que lo ponés a 0 a la venta porque te viene bien contar con algo de dinero antes de la venta del jugador?

Los anuncios de transferencia son un Frankenstein que vuelven a HT para mostrarle una cara que muchas veces es negada: una parte del juego es netamente financiera.



¿Hattrick reparte las cartas y nosotros las jugamos?



por Editor-Fileppi

HT-Tjecken escribió:

Nuestro objetivo con este nuevo motor de partidos ha sido reducir la varianza (lo que algunos llamarían azar) y también hacer el motor más equilibrado... Hacemos Hattrick más equilibrado, con partidos más ajustados y excitantes y menos resultados "extremos" que sean difíciles de explicar.

Eso es lo que comentó HT-Tjecken en la editorial de hace poco más de un mes cuando anunció el nuevo motor del juego que se utiliza en partidos oficiales desde esta temporada. Sin embargo las quejas por supuestos ejeas y resultados inexplicables no tardaron en llegar:

— a lo mejor los jefazos de hattrick se han confundido profundamente al modificar el motor del juego

— solo fue mala suerte, a un conocido le gano un bot en la copa y creo que eso es peor que lo tuyo.

Como tampoco tardaron en llegar las cargadas:

— No te puede ganar un bot! Jajajajaja

— igual tu ataque era una basura, jajajajaja

Alejándonos por un instante de Hattrick y dejando la realidad virtual por un momento, Alex Rovira sostuvo en una reciente entrevista que la vida se construye con una dialéctica entre el azar y la responsabilidad. "Decir que todo depende del azar es caer en la resignación, pero decir que todo está en nuestra mano es caer en un delirio narcisista que puede ser muy peligroso".

Hattrick se vale de eso sin duda. Existen ambos elementos que quizás sean buena parte de lo que nos mantiene prendido durante tanto tiempo a un juego virtual tan exótico como es este. Cuál sería la emoción de jugar si quien tiene el mejor equipo gana seguro. Hay casos y casos por supuesto. Pero esto es lo que mantiene viva la emoción, desde la esperanza del que juega con su equipito de IX división con su calificación media

Decir que todo depende del azar es caer en la resignación

de desastroso (muy bajo) contra el último campeón de primera división; y hasta la intriga o el temor del manager que posee un equipo superior al de su rival.

Pero... ¿Cuánto hay de responsabilidad personal y de azar?

Arthur Schopenhauer decía que el azar reparte las cartas, pero nosotros las jugamos. El juego reparte inicialmente a todos los usuarios equipos similares que cada manager se encarga de dirigir y llevar al éxito o a los números rojos. Las decisiones personales son y seguramente seguirán siendo fundamentales para lograr el éxito. Pero mientras siga existiendo esa cuota de azar que provoca sorpresas, alegrías, broncas, llantos, y temores entre otras sensaciones, entonces seguirá siendo ese jueguito emocionante que largas horas mata el tiempo a miles de adictos al vicio verde.

Cuál sería la emoción de jugar si quientiene el mejor equipo gana seguro.

Alex Rovira: Escritor español que ha vendido alrededor de cuatro millones de copias de sus diferentes títulos siendo algunos de ellos números 1 en ventas en diversos países.

Arthur Schopenhauer: alemán. Filósofo y escritor sobresaliente del siglo XIX.





The corner of the Hattrickaholic

realizado por teodoreh y kostas3001, traducido por NachoG82

