

Cuando la aplicación recién es bajada e instalada al intentar por primera vez ejecutarla aparecerá la siguiente pantalla de configuración de la aplicación.

- 1- **ID del Equipo**, este es el Número de equipo que MZ nos dio al momento de crear el mismo, lo pueden encontrar en "*Sede del Club / Equipo / Mi Equipo*".
- 2- **Usuario**, es el código de usuario que utilizan para ingresar a ManagerZone.
- 3- **Código de Seguridad MZ Tools**, es la código que se utiliza para acceder a los nuevos servicios de MZ para poder obtener la información que luego es utilizadas por las MZ Tools, lo pueden encontrar en "*Comunidad / Herramientas de MZ / Perfil de Herramientas del Usuario*" ahí tienen el "Código de seguridad".
- 4- **Lenguaje**, selección del lenguaje que usara la aplicación, tambien puede cambiarse una vez configurada.

PROCEDIMIENTO PARA QUE EL USUARIO / CODIGO DE SEGURIDAD QUEDE HABILITADO PARA EL USO DE LA HERRAMIENTA.

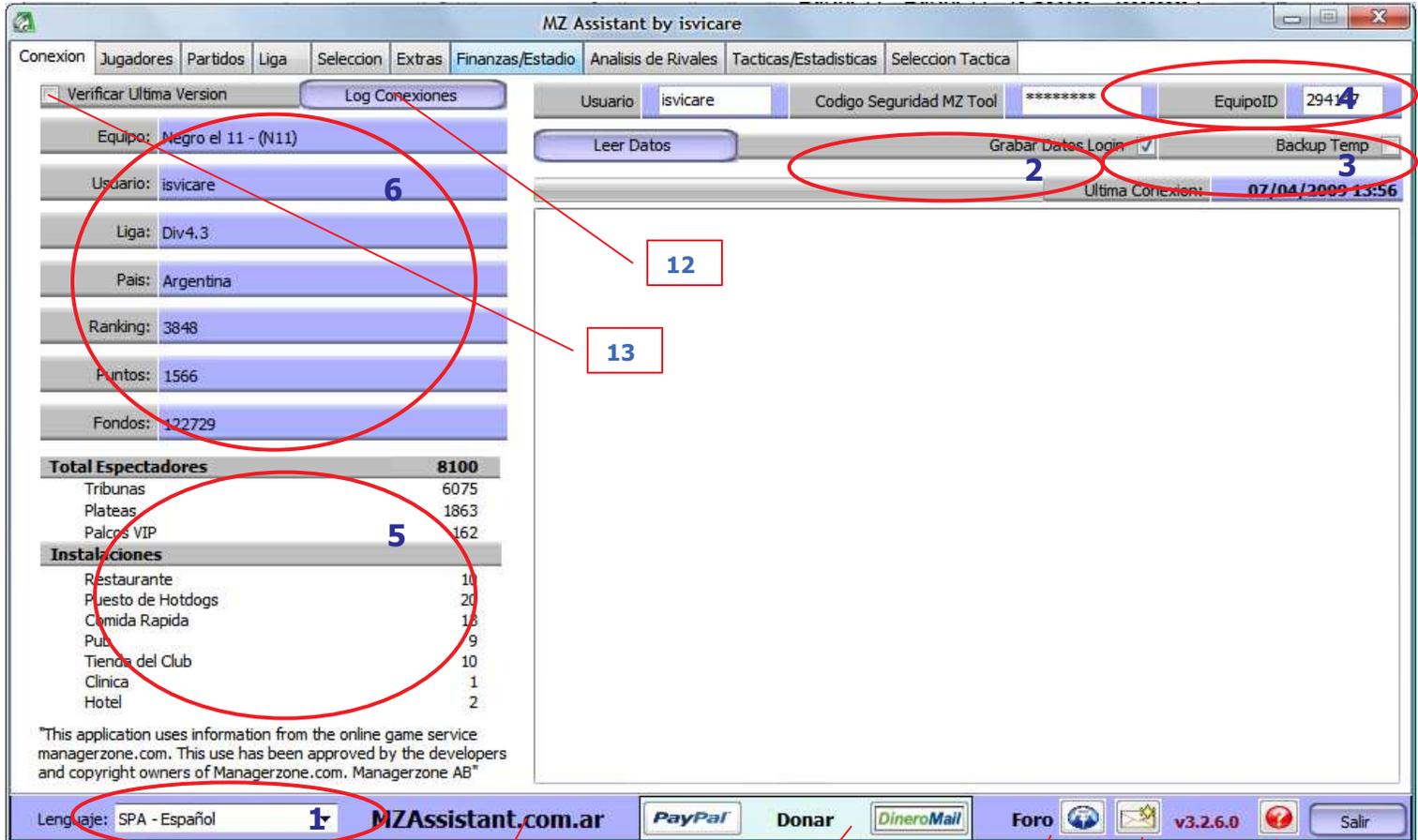
- 1- **BUSCARLA HERRAMIENTA EN EL SITIO WEB DE MANAGERZONE**, para ello tienen que ir a "*Comunidad / Herramientas de MZ / Lista de Herramientas*".
- 2- **SELECCIONAR LA APLICACIÓN "MZ Assistant" (Actualmente es la Versión 3.3)** y luego aparecerá una pantalla donde se pide aceptar el "ACUERDO DE LICENCIA", y deben **ACEPTARLA** (AGREE).
- 3- **BAJAR LA HERRAMIENTA MEDIANTE EL BOTON DE DOWNLOAD**, esto hará que puedan bajarse el instalador a sus maquinas, pero lo fundamental es que dejara constancia que el **USUARIO** bajo la **HERRAMIENTA** y con ello lo **HABILITARA** como usuario de la misma.
- 4- **CERRAR EL NAVEGADOR DE INTERNET.**

El error "**No access to this tool**" es porque NO SE REALIZARON LOS PASOS ANTERIORMENTE SEÑALADOS.

En caso de persistir este error es posible que deban cambiar el "**Código de Seguridad**" desde la página de ManagerZone.

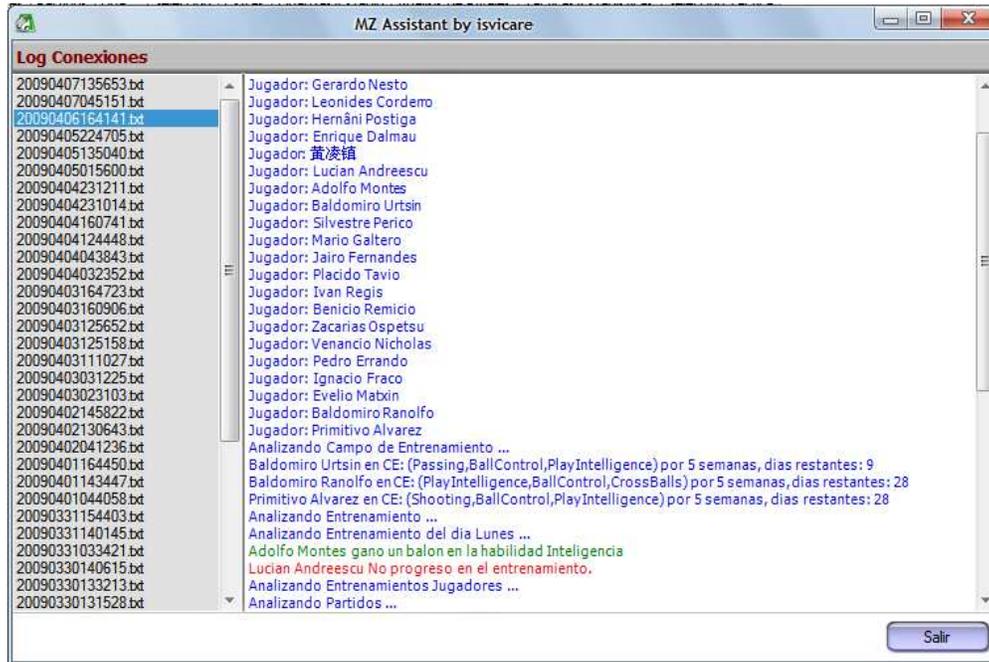
Pre-requisitos de instalación:

- Microsoft Framework .NET 2.0 (es gratuito y se puede bajar desde la web de Microsoft)
- Windows como sistema operativo (XP recomendado), en ciertas versiones de Windows Vista funciona, aunque han reportado algunos inconvenientes en otras versiones.



- 1- **Lenguaje**, por el momento solamente se encuentra disponible la traducción de SPA (español) a ENG (Inglés) y viceversa. Seleccionando en el combo el lenguaje deseado la aplicación usara el mismo en todas sus pantallas.
- 2- **Grabar Datos Login**, esto permite almacenar en la base los datos del login de forma encriptada, si no se desea grabarla se debe desmarcarla.
- 3- **Backup Temp**, esta funcionalidad permite grabar los XML en un directorio temporal (Directorio de Instalación + "\\Temporary") para el uso que deseen, puede ayudar en caso de tener que hacer corrección en la aplicación por posibles problemas en los usuarios.
- 4- **Leer Datos**, esta opción permite la actualización de la información en el programa mediante el uso de los Web Services de MZTools mediante MZ Assistant by isvicare.
- 5- **Información del Estadio**, brinda la información actual del estadio, con su Capacidad en las Ubicaciones y las Instalaciones del mismo.
- 6- **Datos Generales del Equipo**, son que se van actualizando en cada lectura de datos, los mismos son el Equipo, División, País, Ranking, Puntos y Fondos Monetarios del Club.
- 7- **Acceso al Foro**, haciendo clic en el icono se puede acceder al foro de MZA donde podrán buscar preguntas y respuestas sobre diferentes temas de la aplicación o sugerir nuevas funcionalidades que les gustaría tener en la aplicación.
- 8- **Acceso al Mail**, crea un mail a MZASSISTANT@HOTMAIL.COM donde pueden escribir sobre diferentes temas referidos a la aplicación MZA.
- 9- **Acceso al Manual de Ayuda**, intentara descargar desde la Web del MZA, el manual de usuario.
- 10- **Acceso a Donar**, como deben suponer esta herramienta no es paga, por lo cual necesita de sus donaciones para que la misma pueda seguir incrementando su funcionalidad o siga siendo útil para todos. Toda donación es bienvenida.
- 11- **Acceso a la Web de MZA**, haciendo clic abrirá in Navegador de Internet con la URL de la Web de MZA (<http://mzassistant.com.ar>)

- 12- **Log de Conexiones.** Este botón permite acceder al backup de los logs de todas las conexiones en donde podremos identificar fácilmente que sucedió en la conexión realizada.



Las novedades que se informan en el log de conexiones serán mostradas con diferentes colores para resaltarlas del común de los mensajes. Los colores serán:

- Rojo: el Jugador que no progresa en el entrenamiento o el Jugador no pertenece mas a nuestro equipo.
- Verde: el Jugador Gano un balón en el entrenamiento o es un Nuevo Jugador de nuestro equipo.
- Negro: cuando cambie alguna de las propiedades del jugador, por ej: Edad, Sueldo, Valor, etc.

- 13- **Verificar Ultima Version**, esta funcionalidad nos permite chequear si existe o no una nueva versión disponible del MZ Assistant, en caso de existir lo que hara es preguntarnos si deseamos actualizarla y de ser positiva la respuesta abrirá un explorador para hacer la bajada automática de la nueva versión. Si la versión es un MSI con solo ejecutarla se instalara, en caso de ser un ZIP deberán extraer el contenido y colocarlo en directorio donde se instala el MZA, generalmente por defecto es C:\Program Files\MzMgr by isvicare o C:\Archivos de Programas\MzMgr by isvicare (cuando es un ZIP se envían los ejecutables y los archivos con las traducciones de los mensajes, la BASE no se sobrescribe).

Haciendo clic en lo marcado con "Verde" se puede ordenar la lista de jugadores según lo deseado, el orden será identificado en el punto 11.

- 1- **Jugadores Activos**, es la lista de todos los jugadores que se encuentran activos en el equipo, seleccionando el jugador deseado, podrán ver la información detallada del mismo.
- 2- **Detalle del Jugador**, en esta sección verán la información común del jugador:
 - a. Edad, Altura, Peso, Pierna, Valor MZ, Sueldo, ID del Jugador, Temporada y Día en la que nació, Goles, Tarjetas Amarillas y Rojas, Si Participo del CE y si esta en el CE.
 - b. Fecha de Cumpleaños (si aun no cumplió los años esta temporada aparece en ROJO, si ya los cumplió en VERDE).
 - c. Salario Estimado, esto permite calcular a valor del salario actual para los jugadores mayores cuanto se invirtió en dicho concepto desde que arribó al Club.
 - d. Fecha de Llegada al Club.
 - e. Nacionalidad, Estado Físico y Notas (en caso de tenerlas aparecerá una imagen identificando que dicho jugador tiene mensajes escritos).
- 3- **Entrenamiento del Jugador**, es el detalle de los entrenamientos realizados por el jugador, las pelotitas ganadas se indicaran con una "X" y además cambiara su color a VERDE, cuando el jugador tenga un Deterioro lo indicara en color ROJO.
- 4- **Calculo de Valores SC**, estos son los cálculos que veníamos acostumbrados a ver en los diferentes programas anteriores y que servían como referencia para la elección de jugadores. Aun no tienen la opción de modificar esa configuración, la misma es la estándar que venia por defecto.

MZ Assistant by ISVICARE

Abril - 2009

- 5- **Eliminar-Modificar y Agregar días de Entrenamientos**, estas funciones permiten de manera sencilla poder manipular el contenido de los entrenamientos, por si en algún momento los servicios/Web site no están disponibles o por si el usuario no pudo obtener la información adecuadamente. La pantalla siguiente muestra como se le hace mantenimiento a la información.



- 6- **Configuración de Maxeos**, esto permite identificar a los jugadores que están Maxeados o no en una habilidad, lo cual permite identificarlo de manera sencilla en la visualización del jugador, permitiendo conocer fácilmente en que debemos entrenarlo y en que no.



- 7- **Historial de Transferencias**, nos visualiza la historia de las transferencias realizadas por nuestro equipo, si sos Miembro del Club visualizaras mayor cantidad de transferencias, debido a que se dispone de mas información en el Web site.

Fecha	Tipo	Jugador	Equipo	Precio
08/12/2007	Youth...	Guillermo Sustrai		0
08/12/2007	Youth...	Arnoldo Nahia		0
10/11/2007	Youth...	Cristobal Ondino		0
10/11/2007	Youth...	Nicolas Baumar		0
10/11/2007	Youth...	Zeledon Christobal		0
03/11/2007	Bought	Anton Linde	Pszczółki Białystok	889497
03/11/2007	Bought	沈扬军	ShenZhen United	302510
01/11/2007	Sold	姚银迅	Broxburn United	749999
31/10/2007	Sold	Hector Perpinya	Caroya FC	49999
31/10/2007	Sold	Joaquin Sugar	RammsteinFC	29999
29/10/2007	Fired	Siro Deunoro		0
27/10/2007	Youth...	Cristobal Ondino		0
27/10/2007	Youth...	Arturo Romildo		0
27/10/2007	Youth...	Zeledon Christobal		0
27/10/2007	Youth...	Ezequiel Domiku		0
27/10/2007	Youth...	Teo Pablo		0
26/10/2007	Fired	Mauricio Niguel		0
25/10/2007	Fired	Benicio Dayam		0

- 8- **Sueldo Estimado**, este sueldo es el acumulado de todos los salarios de los jugadores mayores.
- 9- **Entrenamientos**, esta funcionalidad permite ver el historial de los entrenamientos del jugador y como fue progresando en los mismos, lo que se visualiza es lo siguiente:

Fecha	Habilidad Entrenada	Dias:	Gano
23/03/2009	Velocidad	11	6
13/03/2009	Resistencia	14	4
16/02/2009	Control de Balon	7	3
14/02/2009	Resistencia	13	3
06/02/2009	Velocidad	8	5
13/01/2009	Resistencia	8	2
23/12/2008	Cruce de Balon	7	4
22/12/2008	Velocidad	12	4
17/12/2008	Atajando	6	1
21/11/2008	Velocidad	18	3
27/10/2008	Velocidad	12	2
09/10/2008	Remates	21	9
09/09/2008	Remates	22	8
09/08/2008	Remates	21	7
11/07/2008	Remates	18	6
16/06/2008	Remates	18	5
22/05/2008	Remates	18	4

Las columnas indican la Fecha en que gano la pelotita en la habilidad, la Habilidad que entreno, los Dias que le llevo ganar esa habilidad y el Numero de Pelotita que gano en ese momento.

- 10- **Aplicar Filtros** a los jugadores según los valores de los entrenamientos, es decir que se visualizaran aquellos jugadores que cumplan con el filtro seleccionado dentro de los siguientes:

- Todos**, se visualizaran todos los jugadores sin filtro alguno, es la opcion por defecto.
- Juveniles**, se mostraran aquellos jugadores que son juveniles unicamente.
- Mayores**, se mostraran los jugadores que son mayores de nuestro equipo.
- No Progreso**, mostrara a todos aquellos jugadores que al menos en algun entrenamiento no progresaron en alguna habilidad y mostrara la fecha del acontecimiento.
- Ganaron Balones**, mostrara todos aquellos jugadores que ganaron balones.
- Eficiencia Total de Entrenamiento**, seran visualizados aquellos jugadores que en la Eficiencia Total (Efic) esten dentro del parametro del filtro.

11- **Indicador del Orden** actual de la Lista de Jugadores.

12- Pasando por encima del icono del Campo de Entrenamiento podremos visualizar toda la información del jugador y el detalle del campo, como vemos abajo.

14 Baldomiro Urtsin			
Age: 22	Hight: 169	Weight: 70	Foot: Right
Value: 544656	Salary: 7277	S/D: 4	64
0	0	0	TC: in TC: 24/09/2008
Estimated Salary: 633099	Club Arrive: 23/12/2006		
Nacionality: Argentina	Form:	Notes: <input type="text"/>	
Baldomiro Urtsin in TC: Midfielder (5) - (Passing,PlayIntelligence,CrossBalls) for 5 weeks, days left: 4 (22/07/2008 - 26/08/2008)			

13- **Jugadores Activos**: permite ver los jugadores que ya no pertenecen a nuestro club, y cuya información se encuentra en la Base de Datos, es útil para comparar jugadores que hicieron historia en nuestro club

14- Estado de los entrenamientos de las habilidades del jugador:

- PE** - "Pelotas o Balones Entrenados" en total por el jugador.
- PG** - "Pelotas o Balones Ganados" en total por el jugador en los entrenamientos.
- EDG** - días "Entrenados Despues de Ganada" la ultima pelotita en la habilidad.
- %** - Porcentaje de efectividad del entrenamiento para la habilidad, es el promedio de los entrenamientos.
- ?** - Es la "Prediccion" de cuantos dias le falta a jugador entrenar la habilidad para ganar la pelotita.
- TPG** - "Total de Pelotas Ganadas" por el jugador en todos los entrenamientos.
- TB** - "Total de Pelotitas o Balones" que tiene el jugador sin contar el Estado Físico o Forma.
- Efic.** - Es el Promedio Total de Todas las habilidades del Porcentaje de Eficiencia en los entrenamientos del jugador.

15- Visualizacion de las Habilidades del jugador, según se configuren los Maxeos se mostraran con diferentes colores a saber:

- Pelotitas Blancas las que tiene o vinieron con el jugador.
- Pelotitas Negras/Grises las que gano en los entrenamientos el jugador.
- Verde Oscuro cuando se le coloca al jugador que la habilidad la sigue entrenando.
- Rojo cuando se coloca que esta maxeado y no sigue entrenando en la habilidad el jugador.
- Verde Claro, cuando la cantidad de pelotitas es menor o igual a 3, es decir que seguro puede seguir entrenando.

16- Partidos Jugados Estado Físico, es la sumatoria de partidos de Liga Oficial y Amistosos que el jugador jugo desde el martes al lunes inclusive. El segundo número es la cantidad de Partidos jugados en Copas, Copas Privadas, Ligas Amistosas, etc. Que ayudan a mantener el Estado Físico del jugador pero que no hacen que el jugador se canse y finalmente el tercer numero es el resultado de la suma de los 2 primeros. Es para saber si el jugador estara bien al llegar la actualizacion del Estado Físico, el primer numero aparecera asi:

- Verde, cuando jugó desde 0 a 4 partidos (puede seguir jugando)
- Negro, cuando estaria justo para mantener el estado fisico es decir 5 o 6 partidos.
- Rojo, cuando el jugador ya supero los 7 partidos jugados y corre riesgo de pasarse en el Estado Físico, obviamente no tiene en cuenta si el jugador estaba con 9 pelotitas en Estado Físico o con 4...

En el caso del segundo o tercer numero solo aparecerán en Rojo en caso de pasarse con los partidos de Ligas y Amistosos, para los otros casos mostrara verde para cuando se juegue en total menos de 5 partidos y para el resto será color Negro, indicando que estaría perfectamente entrenado para mantener el estado físico.

- 17- **Estadísticas**, permite visualizar el rendimiento del jugador partidos por partido según la posicion tactica del mismo dentro de cada partido, agrupado por posicion y con totalizacion. Esta es la pantalla:

Pos	Fecha	Rival	Res	Lugar	Gol	Autoqc	Rem	Prom	Pas	Prom	Ent	Prom	Quite	Ata	Punto
Midf...	26/03/2009 ...	Los Bartoleros F.C.	5 - 3	L	0	0	0	0	13	62	14	14	2	0	4
Midf...	26/03/2009 ...	Celeste y Oro	1 - 1	V	0	0	0	0	2	100	7	14	1	0	4
Midf...	27/03/2009 ...	DORILA FOOTBAAL ...	5 - 2	L	0	0	0	0	8	88	3	33	1	0	4
Midf...	30/03/2009 ...	11 GUERREROS FC	4 - 5	V	0	0	0	0	4	25	7	0	0	0	2
Midf...	02/04/2009 ...	Lucky Dogs F.C.	2 - 2	V	0	0	0	0	12	58	6	6	0	5	4
Midf...	02/04/2009 ...	Clemen Team AFC...	1 - 4	V	0	0	0	0	7	71	9	0	1	0	3
###	08/04/2009 ...	Total (6)			0	0	0	0	46	67	46	10	2	0	4
Att...	08/01/2009 ...	Estrela Azul F. C.	0 - 10	V	0	0	2	100	6	33	5	20	0	0	6
Att...	08/01/2009 ...	Estrela Azul F. C.	4 - 8	L	0	0	7	71	13	69	3	33	2	0	7
Att...	09/01/2009 ...	Lemoncello United	2 - 2	V	1	0	4	100	13	77	2	100	2	0	8
Att...	09/01/2009 ...	Lemoncello United	0 - 2	L	0	0	3	67	9	67	4	75	0	0	6
Att...	10/01/2009 ...	Almagro	0 - 7	V	0	0	4	75	2	0	2	100	0	0	5
Att...	10/01/2009 ...	Almagro	2 - 3	L	0	0	2	0	13	54	5	0	1	0	3
Att...	12/01/2009 ...	Almagro	1 - 9	V	0	0	2	50	3	33	5	20	2	0	4
Att...	12/01/2009 ...	Almagro	1 - 0	L	0	0	0	0	8	63	3	0	1	0	2
Att...	13/01/2009 ...	Mothers of Invention	3 - 3	V	0	0	1	100	9	67	12	25	2	0	6
Att...	13/01/2009 ...	Mothers of Invention	1 - 5	L	0	0	2	0	11	55	4	25	0	0	3

Como verán hay una gran cantidad de filtros que se pueden aplicar para poder ver el rendimiento del jugador en los partidos como Dias (a para atrás que se tomaran en cuenta), G-Ganados, E-Empatados, P-Perdidos, Liga, Promociones, etc., Posicion en la Tactica (Arquero, Defensa, Medio, etc.) y Torneo, donde se podra filtrar la Copa/Liga/LA que se desee para ver algo en particular.

Luego los datos visualizados son, la Posicion, la Fecha del Partido, el Rival del Partido, el Resultado (siempre en el orden de goles de NUESTRO EQUIPO – EQUIPO RIVAL), el Lugar (L-Local o V-Visitante), Goles, Autogoles (goles en contra), Remates, Promedio o Efectividad de Remates, Pases y Efectividad de Pases, Entradas y Efectividad de Entradas, Quitas, Atajadas (en el caso de los Arqueros) y Puntos obtenidos en el partido según la configuracion realizada para el calculo de los mismos.

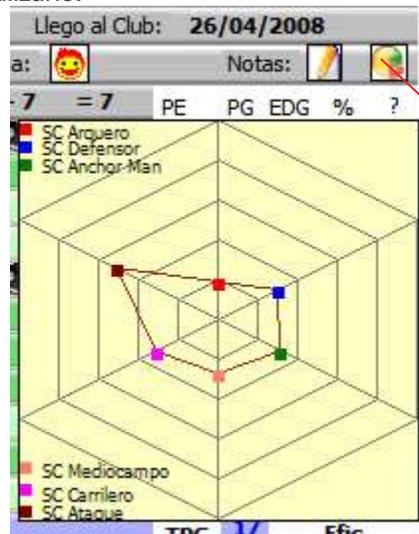
- 18- **Historial del Jugador**, permite ver todos los cambios que tuvo el jugador según las conexiones que realizamos para bajar la informacion, tales como cambios en el Valor del jugador, Estado Físico, Habilidades, Sueldo, Edad, etc.

Fecha	Tipo	Detalle
07/04/2009	Form	* Estado Físico: 8 -> 9
06/04/2009	MZ Value	* Valor MZ Jugador:459975 -> 437646
29/03/2009	MZ Value	* Valor MZ Jugador:416244 -> 459975
24/03/2009	Form	* Estado Físico: 7 -> 8
22/03/2009	MZ Value	* Valor MZ Jugador:446915 -> 416244
22/03/2009	Speed	* Velocidad: 5 -> 6
19/03/2009	Age	* Edad: 18 -> 19
17/03/2009	Form	* Estado Físico: 6 -> 7
15/03/2009	MZ Value	* Valor MZ Jugador:416834 -> 446915
13/03/2009	Stamina	* Resistencia: 3 -> 4
10/03/2009	Form	* Estado Físico: 5 -> 6
09/03/2009	MZ Value	* Valor MZ Jugador:425428 -> 416834
04/03/2009	Form	* Estado Físico: 2 -> 5
02/03/2009	MZ Value	* Valor MZ Jugador:368216 -> 425428
16/02/2009	BallControl	* Control de Balon: 2 -> 3
14/02/2009	Stamina	* Resistencia: 2 -> 3
06/02/2009	Speed	* Velocidad: 4 -> 5
20/01/2009	Salary	* Sueldo: 0 -> 5115

- 19- Porcentaje de Ajuste para la Prediccion de los Dias restantes de entrenamientos para Ganar la pelotita en los jugadores, este valor permite corregir desviaciones que tengamos en cuanto a la prediccion y sera aplicado para todos los jugadores y para todas las habilidades. Como el comportamientos de cada equipo/jugador es variable, eso permitira ajustarlo a nuestra propia realidad.
- 20- Fecha en la que se puede vender el jugador, con el mínimo de deducciones de impuestos, si la fecha aun no llego se muestra en rojo, una vez pasada la fecha estará en verde lo que nos indica que nos cobraran el 20% de las ganancias obtenidas sobre la venta del jugador.
- 21- Indicador de la Temporada y Día dentro de la misma. Sirve para hacer los cálculos de las edades y cuando se llega al final de la temporada. Cada temporada actualmente tiene 91 días.
- 22- Pasando por encima de la Fecha de Cumpleaños del jugador podremos visualizar la fecha del próximo cumpleaños.



- 23- Grafico según Valores SC del jugador, nos indica cual es la mejor posición para el jugador. Pasando por el grafico que está al lado de las notas podrán visualizarlo.



- Los diferentes colores nos indican el puntaje del Valor SC y mientras más alejado del centro este, mejor jugador será para la posición del Valor SC.
- 24- **Promedio de las Actuaciones del Jugador** según los Puntajes recibidos en cada posición del campo que jugo de los últimos 120 partidos sin contar los partidos en los que el jugador estuvo como suplente, solo toma en cuenta a los titulares para el cálculo.

- 1- **Partidos Jugados**, esta grilla muestra la información de los partidos ya disputados, permitiendo mediante la selección de la fila visualizar el detalle del partido.
 - a. El color de la letra cambiara dependiendo del resultado de nuestro equipo (VERDE=Ganado, NEGRO=Empatado y ROJO=Perdido)
 - b. Se muestran además el tipo de Partido, si es de L=Local o V=Visitante, el Marcador y el Rival.
- 2- **Partidos Siguietes**, es la lista de los próximos 25 partidos y permite ver con quienes vamos a enfrentarnos próximamente, pudiendo elaborar con las estrategias que luego colocaremos en el Web Site de MZ.

Fecha-Hora	TP	Torneo	Lu	Rival
27/01/2009 08:00	Fr...	* 31º Copa Dinastia Patoru...	V	Atlético San Marti
27/01/2009 11:00	Pr...	★★ Dos años unidos por ...	L	CA Alkaline Phosp
27/01/2009 12:00	Fr...	Chino vuelve te perdonamo...	V	Matador Sanisidre
27/01/2009 16:00	Fr...	Por un Buen 2009	L	Elementi
27/01/2009 19:00	Pr...	AGB CUP II Aniversary	V	Carlos Gardel Fob
27/01/2009 21:00	Pr...	Copa Ifrán - Segundo Aniv...	V	chacarita
28/01/2009 11:00	L...	Div4.3	L	Askamon FC
29/01/2009 08:00	Fr...	* 31º Copa Dinastia Patoru...	L	Villariquelme CF
29/01/2009 10:00	Fr...	Friendly	V	Union y Cultura

- 3- **Filtros**, esta funcionalidad nos permite hacer un filtrado de información para hacer búsquedas mas precisas. También en esta pantalla podemos ver la información Resumen de los Partidos que fueron filtrados.

The screenshot shows the 'Aplicar Filtros' (Apply Filters) section of the MZ Assistant software. It includes various filter options such as 'Dias' (Days) set to 120, 'Liga' (League), 'Promociones' (Promotions), 'Copa Oficial' (Official Cup), 'Copa Privada' (Private Cup), 'Ligas Amistosas' (Friendly Leagues), 'Desafío' (Challenge), and 'Amistosos' (Friendly). There are also tactical filters for 'Tactica' (Tactics) with options A, B, and C, and 'Estilo' (Style). A 'Records' section is visible with checkboxes for 'Arquero' (Goalkeeper), 'Defensa' (Defense), 'Mediocampo' (Midfield), 'Ataque' (Attack), and 'Suplente' (Substitute). Below the filters is a table with columns for 'Partidos Local', 'Partidos Visitante', and 'Totales'.

Partidos Local	Partidos Visitante	Totales
433 Jugados	436 Jugados	869 Jugados
221 Ganados	230 Ganados	451 Ganados
38 Empatados	56 Empatados	94 Empatados
174 Perdidos	150 Perdidos	324 Perdidos
51.04 % Gan	52.75 % Gan	51.90 % Gan
1268 GF	1288 GF	2556 GF
964 GC	927 GC	1891 GC
304 Dif	361 Dif	665 Dif

Dentro de los filtros tenemos la posibilidad de seleccionar aquellos partidos según la Tactica Utilizada, el esquema Tactico, el Valor del Rival (desde-hasta) y los demas filtros que se ven.

Tambien esta pantalla provee según los filtros aplicados, una estadistica de partidos como se ve en la parte inferior dela pantalla que esta arriba.

- 4- **Records**, en esta pantalla se muestran los promedios de las principales informaciones que nos provee el detalle de los partidos, es una buena manera de ver los rendimientos de los jugadores.

The screenshot shows the 'Records' table in the software. It lists various players with their statistics across different categories: Gol (Goals), Jug (Matches Played), Prom (Promotions), Rem (Removals), and Prom (Promotions). The table is sorted by the number of goals scored.

Jugador	Gol	Jug	Prom	Rem	Prom
Adolfo Montes	515	525	1	3804	81
Hernani Postiga	457	466	1	3208	77
Baldomiro Urtsin	395	521	0.8	2663	74
Froilan Luzaide	113	262	0.4	744	49
Roque Telesforo	68	269	0.3	427	19
黄/濠镇	65	504	0.1	484	37
## 石国岩	19	32	0.6	187	73
Severino Llorienzo	19	379	0.1	210	25
Jairo Fernandes	15	187	0.1	157	16
Luis Lapurdi	12	549	0	465	38
Enrique Dalmau	9	509	0	84	10
Placido Tavio	8	236	0	48	2
Victor Millan	7	455	0	91	7
Silvestre Perico	5	531	0	46	5
## Luis Valery	4	59	0.1	33	21
Ivan Regis	4	161	0	54	14
Venancio Nicholas	2	42	0	16	7
Leonides Corderro	2	511	0	21	1
Asopos Gavrilopoulos	1	513	0	12	2
## Nicanor Quilo	0	6	0	0	0
## Feliciano Hotz	0	6	0	0	0

- 5- **Detalles Generales del Partido**, los que ya estamos acostumbrados como Valor de Nuestro equipo, del Rival, espectadores en el estadio, y el detalle básico del partido con las situaciones, corners, tiros libres, goles, etc.

MZ Assistant by ISVICARE

Abril - 2009

- 6- **Detalle de los goles** (en **Azul** aparecerán los goles nuestros) e Incidencias (en Amarillo cuando es tarjeta Amarilla y en Rojo cuando es Roja o Doble Amarilla)
- 7- **Imagen de las Tácticas** empleadas por los equipos en ese partido (tambien se muestra el ID del partido).
- 8- **Detalle de estadísticas de cada jugador** en el partido con sus Goles, Remates, Pases, Entradas, Quites, Atajadas, Puntos obtenidos por su actuacion en el partido (evaluado de 0 a 10) y valores de los jugadores.

Jugador	Po	Gol	Rem	Rem	Pas	Pas	Ent	Ent	A	Q	Pt	Ed	Valor
Genaro Cordero	G	0	0	0	4	75	0	0	5	0	1	22	640,376
Gustavo Illart	D	0	0	0	1	0	4	50	0	1	3	21	429,726
Candido Tabor	D	0	0	0	4	50	6	50	0	4	5	24	477,248
Laureano Ebarido	D	0	0	0	3	67	7	29	0	4	5	33	592,347
Ruben Lynqstrand	M	0	7	86	2	100	4	75	0	0	5	30	679,472
Jurjen Thole	M	0	0	0	16	88	13	77	0	6	6	28	768,451
Delmar Naïke	M	0	0	0	7	86	2	0	0	1	3	23	527,636
Euqenio Txindoki	M	0	1	0	11	82	3	33	0	2	5	28	578,697
Guilherme Paraiba	M	0	0	0	9	67	16	50	0	8	5	28	633,972
Santiago Patrido	A	1	10	80	18	67	6	50	0	1	8	22	710,143
Anselmo Paz	A	2	8	88	22	68	2	50	0	0	10	27	663,294
Alfredo Darien	S	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	17	152,089
Jonathan Lopez	S	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	20	520,726
Laureano Gaitan	S	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	19	359,284
Marcial Osoro	S	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	23	420,625
Jaime Urtunqo	S	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	20	310,582
Union y Cultura	T	3	26	81	97	73	63	52	5	27	0	0	6,701,362

- 9- **Detalle del Equipo Rival**, se podra ver cuales son los datos del equipo rival enfrentado en ese partido, como el nombre de usuario, ranking, pais y division.
- 10- **Icono de Ligas Amistosas**, cuando se trate de una Liga Amistosa, el icono aparecera y podremos visualizar la Tabla de Posiciones de la Liga Amistosa del partido disputado, como ven en la imagen siguiente:

Pos	Equipo	Pts	Juq	G	E	P	GF	GC	Dif
1	Negro el 11	67	30	21	4	5	97	29	68
2	Furia Violeta	65	30	19	8	3	103	29	74
3	Força Tricolor FC	65	30	21	2	7	103	44	59
4	Los Buitres	64	30	20	4	6	100	44	56
5	Sporting Burgas	62	30	19	5	6	92	42	50
6	Akerbeltz FC	52	30	15	7	8	82	49	33
7	LAURELES UNITED FC	50	30	16	2	12	80	49	31
8	BonsaiRock F.C	50	30	14	8	8	76	49	27
9	Wakanteis -CR-	38	30	11	5	14	79	61	18
10	C. A. Ituzaingó	35	30	10	5	15	58	75	-17
11	Cascais FC	33	30	10	3	17	68	70	-2
12	Matecañas FC	33	30	10	3	17	53	74	-21
13	Plymouth West S.E.	27	30	8	3	19	54	70	-16
14	Atletico Maravilla	25	30	7	4	19	61	92	-31
15	Dez Brasil	15	30	5	0	25	40	131	-91
16	Confys FC	6	30	1	3	26	16	254	-238

- 11- **Obtener Tablas LA**, en caso de no tener la Tabla de Posicion de alguna Liga Amistosa, se puede ejecutar esta opcion para poder traer la informacion, siempre y cuando aun exista esa informacion en MZ.
- 12- **Eliminar Partidos**, permite eliminar el partido que se tiene seleccionado en la Grilla. **SE DEBE TENER CUIDADO AL ELIMINAR YA QUE SI ESE PARTIDO NO ESTA DENTRO DE LOS ULTIMOS PARTIDOS PUEDE PERDERSE LA INFORMACION**, porque en MZ se guarda una cantidad finita de partidos y puede que no sea recuperado.

MZ Assistant by ISVICARE

Abril - 2009

- 13- **Eliminar Varios**, permite eliminar un grupo de partidos según los filtros que se elijan. Abajo están los posibles filtros a colocar.



- 14- **Táctica Utilizada:** es una selección manual que debe ingresar cada usuario, en la que dejaran grabado el tipo de Tactica utilizada para poder tener registro del rendimiento de nuestro equipo. Se puede optar por la Tactica A, B o C, por defecto asume la configuración de los demás valores que tenemos en nuestro equipo.
- 15- **Dibujo Tactico**, nos indica cual fue el dibujo táctico utilizado por ambos equipos, el análisis de esto resulta del detalle de las posiciones de los jugadores en el partido.
- 16- **Bajadas a Excel**, en todas las grillas donde se tenga el botón con el icono del Excel se podrán bajar el contenido de la misma a un archivo formato CSV y que luego podrán encontrar en el directorio donde se encuentra el MZA instalado.

The screenshot shows the MZ Assistant software interface. At the top, there's a menu bar with various options. Below it, a 'Temp' dropdown is set to '29'. Two buttons, 'Detalle Liga' and 'Analizar Liga', are visible. Red boxes with numbers '1' and '2' point to these buttons. The main area contains three tables: a team statistics table, a fixtures table, and a player statistics table. The bottom of the window features a footer with language settings, the website URL, and various service icons.

Esta pantalla como verán es simple y nos muestra según la temporada seleccionada en el combo que esta en el medio la información del "Fixture" con los resultados de los partidos ya jugados, la "Tabla de Posiciones" indicándonos como estamos y diferenciándonos con colores para una rápida identificación del estado y los **goledores** de nuestro equipo, indicándonos con un ## en el Nombre y con un N en la columna de Activo aquellos jugadores que ya no pertenecen a nuestro equipo.

- 1- **Analizar Liga**, según la temporada seleccionada, buscare la informacion de todos los equipos que participan de la Liga. Al ejecutar esta opcion ira a buscar a los Web Services de MZ la informacion, se debe estar conectado a Internet.
- 2- **Detalle Liga**, permite visualizar toda la informacion obtenida desde MZ de los equipos de nuestra Liga.

Para poder visualizar la informacion se debe seleccionar el equipo en el Combo de la pantalla que mostraremos abajo, los datos que podremos ver son los siguientes:

- Detalle de cada Jugador del equipo, Nro, Nombre, Valor, Edad, Nacionalidad, Pie, Goles, etc.
- Valor Total del Plantel del equipo (incluidos juveniles).
- Estimado de Sueldos Total del Plantel.
- Valor y Estimado de Sueldos de los 11 jugadores mas caros (suponiendo que son los titulares).
- Cantidad de Jugadores Totales y Cantidad de Juveniles dentro del Total.
- Promedios de Valor, Edad y Sueldo del Plantel Total y de los 11 supuestamente titulares.

MZ Assistant by ISVICARE

Abril - 2009

MZ Assistant by isvicare											
Rival: Acob rj (332545)											
Nro	Jugador	Valor	Sueldo	Nacionalidad	Edad	Pie	Goles	Amarillas	Rojas	Altura	Peso
2	Candido Piarres	486,011	8,433	Argentina	27	R	0	0	0	186	84
3	Hipolito Lapurdi	919,613	11,757	Argentina	26	L	0	0	0	168	70
4	Melchor Bartolome	295,078	3,299	Argentina	25	R	0	0	0	170	78
5	Baldomero Lamberto	512,048	8,187	Argentina	32	L	0	0	0	192	100
7	许斌透	536,736	7,996	China	28	B	0	0	0	169	67
8	Enzo Baldovino	723,372	9,600	Argentina	24	R	0	0	1	163	63
9	Lech Zagrodny	825,495	11,262	Poland	26	B	15	1	0	181	85
10	Anastasio Urbasa	731,882	8,705	Argentina	29	L	6	0	0	197	100
11	Pablo Basajaun	688,404	7,996	Argentina	24	R	0	0	0	177	73
12	Wilfredo Cidro	685,623	7,958	Argentina	27	R	0	0	0	197	97
27	Tomás Mano	655,290	8,063	Argentina	22	R	21	0	0	183	79
30	Isidro Fonso	396,359	6,175	Argentina	21	L	0	0	0	178	74
32	Esteban Peru	515,671	6,937	Argentina	21	R	0	0	0	161	60
34	Nereo Maule	584,343	7,988	Argentina	21	R	0	0	0	189	85
35	Raimundo Jaime	520,726	6,516	Argentina	20	L	0	0	0	189	96
40	Vicente Argenis	392,314	5,849	Argentina	18	R	0	0	0	163	68
41	Raul Arotza	140,377	0	Argentina	17	L	0	0	0	169	74
Valor Total:		10599226	Valor Promedio:		407662.54	Cantidad de Jugadores:		26			
Estimado Sueldos:		146721	Sueldo Promedio:		5643.12	Cantidad de Juveniles:		10			
			Edad Promedio:		21.27						
Valor Titulares:		7059552	Valor Promedio Titulares:		641777.45						
Estimado Sueldos Titulares:		93256	Sueldo Promedio Titulares:		8477.82						
			Edad Promedio Titulares:		26.36						

MZ Assistant by isvicare													
Conexion		Jugadores	Partidos	Liga	Seleccion	Extras	Finanzas/Estadio	Analisis de Rivales	Tacticas/Estadisticas	Seleccion Tactica			
11	Totales y Promedios					7.01	7.22	6.48	7.52	SC-Prom	7.06	8331624	8812528
		Promedios		Ent	6.1	Pas		4.6	Rem	3.2	<input type="button" value="Cargar"/> <input type="button" value="Grabar"/>		
		Promedios		Fis	9	Exp		8.4	Edad	28.2	Click Derecho para Seleccion Automatica		
Nro	Jugador	SC-Arq	SC-Def	SC-Anc	SC-Med	SC-Car	SC-Ata	Cap	Pie	Valor	Valor Compra		
Arquero		<input type="checkbox"/> Participa en Promedio											
1	Gerardo Nesto	7.01	3.52	3.67	3.62	3.89	3.21	230	Amb	702896	641592		
Defensa		<input checked="" type="checkbox"/> Participa en Promedio											
6	黃凌鎮	4.05	7.7	7.7	7.49	7.44	6.01	240	Der	957867	1414446		
2	Leonides Corderro	3.49	7.43	7.23	6.2	6.13	5.02	220	Der	773506	945000		
4	Silvestre Perico	3.86	7.01	6.86	6.32	5.9	4.63	190	Amb	606672	0		
3	Mario Galtero	3.01	6.73	6.53	5.83	5.46	4.85	120	Der	657228	127655		
Mediocampo		<input checked="" type="checkbox"/> Participa en Promedio											
10	Lucian Andreescu	3.14	6.8	6.7	6.65	7.05	7.17	240	Amb	975983	1549155		
8	Victor Milian	3.54	6.56	6.45	6.48	5.97	4.77	280	Der	656385	757836		
5	Enrique Dalmau	3.08	6.44	6.38	6.47	6.25	4.67	260	Amb	709806	161272		
7	Severino Llorienzo	2.99	6.51	6.4	6.3	6.5	5.5	250	Izq	648802	810338		
Ataque		<input checked="" type="checkbox"/> Participa en Promedio											
9	Hernâni Postiga	3.33	5.63	5.83	5.9	6.71	7.72	250	Der	936128	2206784		
11	Adolfo Montes	3.75	5.31	5.41	4.92	6.41	7.32	210	Izq	706351	198450		

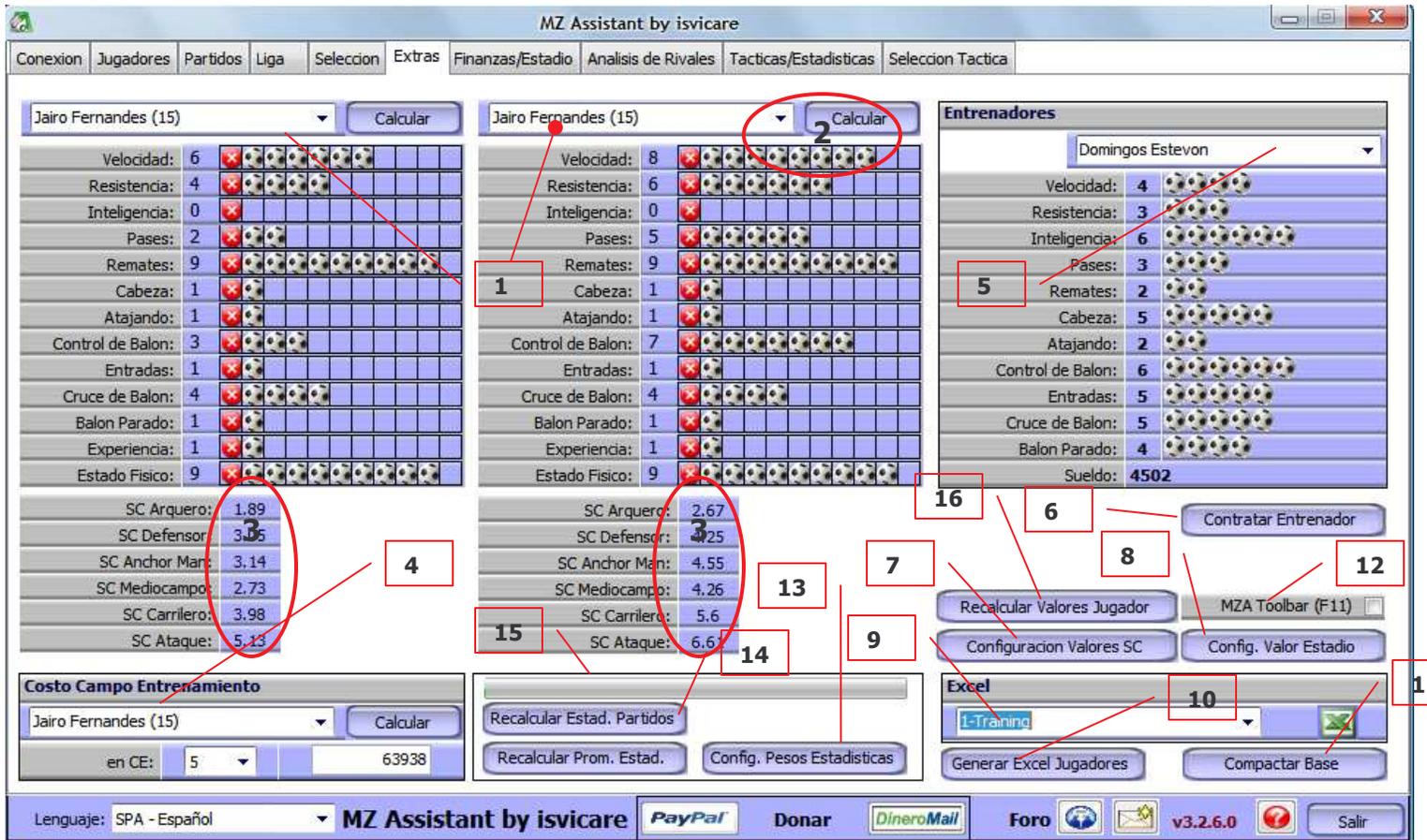
Selección es una pantalla donde pueden armar el equipo como lo deseen pudiendo grabar la selección en el momento que deseen, los valores mostrados son los de SC y por cada jugador podemos ver como esta en cada puesto, también tenemos en la parte superior los promedios a nivel SC por puesto y a nivel equipo, también el valor de cada jugador y el total, así como el valor de compra de cada jugador y el total de compras del equipo de los jugadores seleccionados.

En la parte de **Promedios** que figuran en color "Azul" podemos marcar y desmarcar las líneas de juego (Arquero, Defensa, Mediocampo y Ataque) para ver como estamos con los promedios de Entradas / Pases / Remates

También se muestra otros **promedios** como los del Estado Físico, la Experiencia y la Edad en color "Verde".

Existe la posibilidad de armar la tactica según las estructuras predeterminadas de las mismas (4-3-3, 4-4-2, etc), para ello debemos hacer clic derecho y seleccionar el dibujo tactico que se desea. El metodo de selección es el siguiente:

- 1- Primero se selecciona el mejor arquero según el valor SC y se lo marca como usado
- 2- Seguido a eso se selecciona el mejor Defensor según el valor SC y lo selecciona
- 3- El mejor Mediocampista (siempre y cuando no este ya seleccionado en otra posicion)
- 4- Lo mismo para el Ataque....y asi sucesivamente volviendo al punto 2, 3 y 4.



- 1- **Comparación de Jugadores**, esto permite poder simular jugadores o bien elegir los que tenemos en nuestro plantel y agregarle pelotitas en las habilidades para comparar o ver los valores SC que nos servirán como medición para comparación de los jugadores
- 2- Como ven en este caso el mismo jugador con habilidades ganadas que fueron simuladas haciendo clic en la casilla correspondiente nos permitira evaluar los jugadores, esto se puede hacer con jugadores nuestros o con jugadores ficticios o del Mercado.
- 3- Cuando se presiona el boton "**Calcular**" se modificaran los valores SC según las habilidades seleccionadas en el jugador.
- 4- **Costo del Campo de Entrenamiento**, esta opción nos permite hacer el calculo del costo de enviar el jugador seleccionado de nuestro plantel al Campo de Entrenamiento, seleccionado la cantidad de semanas y apretando el boton Calcular veremos dicho Costo.
- 5- **Entrenadores**, podemos seleccionar desde el combo los entrenadores que tenemos contratados y ver las habilidades que tienen los mismos y el salario percibido.
- 6- Contrata Entrenador, permite poder hacer ofertas a los entrenadores que queremos contratar en la Web de MZ, es un calculo siempre que permite mediante un porcentaje configurable por el usuario, poder hacer una oferta a los Entrenadores. En este caso el valor esta en 50%, es decir que ofreceremos la mitad de lo permitido entre Maximo y Minimo en cada item.



- 7- Configuración Valores SC, permite cambiar los valores por defecto de los Pesos de las Habilidades utilizadas para el cálculo SC y la futura evaluación de cada jugador. Esto es muy personal, con lo cual existe la posibilidad de tocar a gusto de cada usuario según los pesos que consideren que tienen cada habilidad... así como también pueden volver a los valores por defecto, dichos valores siempre deben sumar 100. La pantalla es la siguiente:

Configuración Valores SC			
SC Arquero:	SC Defensor:	SC Anchor Man:	
SC Mediocampo:	SC Carrilero:	SC Ataque:	
Velocidad:	9	Atajando:	55
Resistencia:	9	Control de Balon:	9
Inteligencia:	9	Entradas:	0
Pases:	2	Cruce de Balon:	2
Remates:	0	Balon Parado:	0
Cabeza:	0	Experiencia:	5
Total SC:		100	

Se debe seleccionar la posición a modificar, colocar los valores y hacer clic en **"Grabar"**. En caso de querer volver al valor por defecto de la posición seleccionada en la parte superior, se debe presionar el botón **"Default SC"** y luego el botón Grabar para que se tenga en cuenta ese cambio.

- 8- Configuración Valores Estadio, esto es necesario para aquellos países que tienen valores de Construcción y/o Recaudación diferentes a Argentina, los valores están en USD.

Config. Valor Estadio			
Tipo:	CONSTRUCTION		
Tribunas	14	Restaurante	54000
Plateas	21	Puesto de Hotdogs	2700
Palcos VIP	203	Comida Rapida	41000
		Pub	41000
		Tienda del Club	6800
		Clinica	34000
		Hotel	110000
		Costo Fijo:	14000

Seleccionando en el Combo de **Tipo** los diferentes valores **"CONSTRUCTION"** para modificar los costos de Construcción de Estadio, **"INCOMES"** para el valor de los Ingresos por venta de Entradas y **"MAINTENANCE"** para poder calcular luego los Costos de Mantenimiento de las instalaciones. Todos esos valores luego serán utilizados en la pantalla de **Finanzas/Estadio**.

- 9- Excel, permite poder hacer bajadas en formato CSV de diferentes informaciones que luego podemos procesar como planilla de cálculo según se desee, los diferentes formatos son: 1-Training, 2-Transfer History, 3-Player History, 4-Team History, 5-Fixture, 6-Standings y 7-Trainings with Balls. La bajada del archivo se hace presionando el icono del Excel y el mismo queda en el directorio donde se encuentra instalado el MZ Assistant.
- 10- Generar Excel Jugadores, genera un CSV similar a la Vista Alternativa que tenemos en MZ pero con los Valores SC y otros valores adicionales, también se deja en el directorio del MZA.
- 11- **Compactar Base**, como algunos sabrán y sino se enteraron en este momento, las bases Access acumulan espacio innecesario luego de un tiempo de uso. Para optimizar el espacio se hace una Compactación de la Base...

SE RECOMIENDA HACER UN BACKUP DE LA BASE "MZMGR.MDB" QUE SE ENCUENTRA EN EL DIRECTORIO DONDE SE EJECUTA LA APLICACIÓN (el .exe).

MZ Assistant by ISVICARE

Abril - 2009

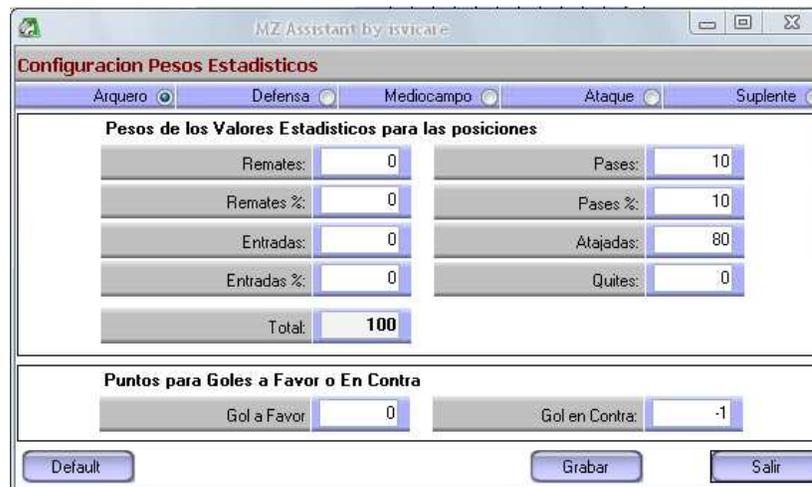
- 12- **MZA Toolbar (F11)**, permite poder configurar si se desea que se levante automaticamente la MZA Toolbar al inicio del programa o no, tambien si se presiona **F11** se activara la MZA Toolbar que mostraremos a continuacion.



Haciendo clic en el numero de jugador podremos ver la informacion detallada del jugador de manera rapida, que puede ayudarnos a ver las caracteristicas de cierto jugador mientras se esta viendo el Partido (3D, Analyzer, etc.). Los datos que podemos ver son:

Jugador:	16 - Jairo Fernandes	
Velocidad:	4	SC Arquero: 1.44
Resistencia:	2	SC Defensor: 2.15
Inteligencia:	0	SC Anchor Man: 2.18
Pases:	2	SC Mediocampo: 2.01
Remates:	9	SC Carrilero: 2.93
Cabeza:	1	SC Ataque: 4.22
Atajando:	1	Edad: 18
Control de Balon:	2	Valor: 368216
Entradas:	1	Sueldo: 5115
Cruce de Balon:	4	Pie: Der
Balon Parado:	1	
Experiencia:	1	
Estado Fisico:	2	

- 13- **Configuracion Pesos Estadisticas**, esta opcion nos permite poder modificar los Pesos que les queremos dar a las estadisticas de los partidos para luego poder evaluar la performance o desempeño de nuestros jugadores según el puesto dentro de la tactica.



Configuración Pesos Estadísticos

Arquero Defensa Mediocampo Ataque Suplente

Pesos de los Valores Estadísticos para las posiciones

Remates:	<input type="text" value="0"/>	Pases:	<input type="text" value="10"/>
Remates %:	<input type="text" value="0"/>	Pases %:	<input type="text" value="10"/>
Entradas:	<input type="text" value="0"/>	Atajadas:	<input type="text" value="80"/>
Entradas %:	<input type="text" value="0"/>	Quites:	<input type="text" value="0"/>
Total:	<input type="text" value="100"/>		

Puntos para Goles a Favor o En Contra

Gol a Favor:	<input type="text" value="0"/>	Gol en Contra:	<input type="text" value="-1"/>
--------------	--------------------------------	----------------	---------------------------------

Default Grabar Salir

Como veran existen valores que pueden ser modificados y todos ellos deben sumar 100 % en cuanto a los valores de las estadisticas según el Puesto en la Tactica seleccionado a modificar. Tambien se debe colocar los puntos que se le asignan por goles en contra o a favor para poder evaluarlos.

Presionando el boton **"Grabar"** se modifican los valores, pero tambien se puede volver al valor por defecto con el boton **"Default"** y luego debemos grabar los valores.

Los cambios seran aplicados a partir del proximo partido que obtengan la informacion.

- 14- **Recalcular Promedios Estadisticas**, para poder tener valores mas acertados de lo que es jugar bien (para nosotros un valor de 5 puntos) se hace un promedio total de los ultimos 3 meses de partidos para tener actuaciones parejas y poder hacer una evaluacion consistente, los datos que se toman son tanto de nuestro equipo como el de los rivales.
- 15- Cuando tenemos el Recalculo hecho (punto 14) y siempre es aconsejable "Recalcular Estadisticas de Partidos", esto hara que haga el recalculo de los Puntajes de todos los partidos para que las mediciones sean congruentes entre si. Existe una barra de progreso que les indicara como va avanzando el recalculo de los partidos.
- 16- Recalculo Estadisticas Jugadores, realiza el recalculo de los valores necesarios para la solapa de jugadores.

The screenshot displays the main interface of 'MZ Assistant by isvicare'. It is divided into several sections:

- Detalle Semanal de Finanzas (1):** A table showing weekly financials. Key items include: Sponsor (54000), Sueldos Jugadores (125646), Sueldos Empleados (47155), Gastos de Estadio (30230), Juveniles (20000), SubTotal (-169031), Estimado Liga (132065), Estimado Amistosos (51952), SubTotal (184017), Total Semanal (14986), Fondos (123612), SubTotal Con Gastos (-45419), SubTotal Con Estadio (307629), and Total (138598).
- Calculo de Impuestos (5):** A form for calculating taxes, including fields for 'Llego al Club' (26/04/2008), 'Venta' (08/04/2009), 'Valor MZ Jugador' (437646), 'Valor Compra' (0), 'Valor Venta' (1000000), 'Semanas en el Club' (49.67), '% Impuesto' (40), 'Beneficio' (0), 'Monto del Impuesto' (224942), and 'Valor Neto de Venta' (775058).
- Calculo de Estadio:** A table comparing actual stadium performance against future and ideal goals. It includes categories like 'Total Espectadores', 'Tribunas', 'Plateas', 'Palcos VIP', 'Restaurante', 'Puesto de Hotdogs', 'Comida Rapida', 'Pub', 'Tienda del Club', 'Clinica', and 'Hotel'.
- Calculo de Recaudacion (6):** A table showing revenue from Tribunas (6075), Plateas (1863), and Palcos VIP (162), totaling 8100.
- Configuración de Valor de Sponsor (2):** A dialog box for setting the 'Sponsor' value to 54000.
- Configuración de Valor de Juveniles (3):** A dialog box for setting the 'Juveniles' value to 2000.
- Nueva Capacidad (7):** A field in the stadium management section set to 8500.

- 1- **Detalle Semanal de Finanzas**, permite ver como estamos a nivel financiero mientras avanza la semana. Para el calculo se toma en cuenta los gastos normales (Sueldos de Jugadores, Estadio, Empleados, Juveniles) mas el ingreso por Sponsor. Tambien es tenido en cuenta el ingreso por Liga y los 2 Amistosos por semana que son computables como recaudacion, mientras avanza la semana y ya jugamos de Local Liga o Amistosos se van descontando del Balance Semanal para no duplicar los ingresos, con todos estos datos nos permite saber como terminaremos la semana al momento de cerrar el estado financiero el MZ.
- 2- Configuración de Valor de Sponsor, permite modificar el ingreso por Sponsor, ya que varia según la Moneda y la Division de nuestro equipo. La pantalla es la siguiente:



- 3- Configuración de Valor de Juveniles, debido a la Moneda utilizada para valuar los ingresos, es posible que se cambie el sueldo/valor a pagar semanalmente por cada juvenil. Eso lo hacemos en la siguiente pantalla:



- 4- Ultimas Transacciones, permite ver de manera detallada las ultimas 15 transacciones financieras al igual que lo hacemos en la Web de MZ. La siguiente pantalla muestra el detalle:



Fecha	Tipo	Descripcion	Valor
08/04/2009	Income	Match_income_ticket	538
08/04/2009	Income	Match_income_shops	345
07/04/2009	Income	Match_income_ticket	538
07/04/2009	Income	Match_income_shops	345
07/04/2009	Income	Match_income_ticket	552
07/04/2009	Income	Match_income_shops	365
07/04/2009	Income	Match_income_ticket	614
07/04/2009	Income	Match_income_shops	401
06/04/2009	Income	Match_income_ticket	1,284
06/04/2009	Income	Match_income_ticket	538
06/04/2009	Income	Match_income_shops	345
06/04/2009	Income	Match_income_ticket	538
06/04/2009	Income	Match_income_shops	345
05/04/2009	Income	Match_income_ticket	614
05/04/2009	Income	Match_income_shops	401

- 5- **Calculo de Impuestos** para las Ventas, en caso de querer saber cuanto nos cobrarán de impuestos por posibles ventas de nuestros jugadores o simularlas, es posible cargar los datos y poder hacer dichos calculos. Si el jugador pertenece a nuestro equipo, lo seleccionamos del combo como esta en la imagen, colocamos la "**Fecha de Venta**" y luego colocamos el "**Valor de Venta**" (ya que el Valor de MZ y el Valor de Compra los traera automaticamente, este ultimo en caso de ser un jugador comprado), luego debemos indicar si el jugador es **Juvenil o no** (puede hacerlo automaticamente al seleccionar el jugador) y presionamos el boton "**Calcular**", eso hara el calculo de los impuestos que quedara reflejado en las casillas correspondientes.
- 6- **Calculo de Recaudacion**, tomando en cuenta las dimensiones del estadio se procedera a realizar los calculos en cuanto a los valores de Ingresos por Venta de Entradas e Instalaciones, asi como tambien el calculo de los Costos de mantenimientos del Estadio y las Instalaciones. Para ello debemos colocar la cantidad de Espectadores que asistieron o asistirán al Estadio y eso permitira realizar el calculo. Este calculo es posible hacerlo para la Liga y los Amistosos.
- 7- **Calculo de Estadio**, esta funcionalidad nos permite conocer como estamos con respecto al estadio ideal para la cantidad de espectadores que colocamos en el campo "Nueva Capacidad", eso mas las variables que se pueden ajustar, pero que son de publico conocimiento en cuando a la proporcion de Tribunas (75%), Plateas (23%) y Palcos VIP (2%), hacen posible el calculo de las demas instalaciones necesarias y la distribucion exacta del Estadio. En la parte superior se tiene el detalle del Estadio rubro por rubro y con las columnas:
- Actual, indica como esta el estadio actualmente en MZ.
 - Nuevo, indica las nuevas construcciones que tenemos proyectadas o que deseamos planificar.
 - Futuro, es el Estadio Actual mas las futuras Nuevas construcciones.
 - Ideal, es lo sugerido según los porcentajes y lo que nos brindara un mejor aprovechamiento de los construido en el estadio según la capacidad deseada.
 - Difer, es la diferencia o lo que aun nos falta construir para poder tener el Estadio optimo para la capacidad elegida.

Es recomendable que verifiquen para su division que capacidad es la recomendada, hay varias guias en internet sobre este tema.

En la Parte inferior se tienen las casillas donde se puede colocar las unidades de los diferentes rubros a construir en nuestro estadio, eso nos permitira poder saber mediante el boton "Calcular", el costo de la Construccion y el tiempo en el cual estara disponible la construccion. El costo fijo de construccion en caso de ser necesario se puede modificar en la solapa de Extras en la parte de "**Configuracion de Estadio**".

The screenshot shows the 'MZ Assistant by isvicare' application window. The main menu includes: Conexion, Jugadores, Partidos, Liga, Seleccion, Extras, Finanzas/Estadio, Analisis de Rivales, Tacticas/Estadisticas, and Seleccion Tactica. The 'Analisis de Rivales' tab is active, displaying data for 'Olympus (316420)'. The interface is divided into several sections:

- Team Info:** Pais: Argentina, Liga: Div4.3, Usuario: heriman, Ranking: 52098.
- Match History Table:**

Fecha-Hora	TP	Lu	Res	Rival
15/03/2009 09:45	League	V	1 - 1	Sporting de Punta Alta
11/03/2009 10:00	League	L	2 - 1	Askamon FC
08/03/2009 08:45	League	V	2 - 1	Romang AFC
04/03/2009 11:30	League	L	4 - 1	Fac. de Ed. Fisica UNT
- Torneo:** Div4.3, Sporting de Punta Alta (8460543), Olympus (8642543), Total Espectadores: 7741.
- Estadisticas:**

	CAS	OLY
Goles	1	1
Lesiones	0	0
Amarillas	0	1
Rojas	0	0
Faltas	1	2
Penales	0	0
Corners	1	3
Situaciones	16	9
Posecion	53	47
- Goles:** CAS - Adan Abadia (56) *, CAS - Adolfo Ciano (85).
- Incidencias:** OLY - Yellow 乔树崇 (25).
- Datos del Rival:** Ranking: 4552, Pais: Argentina, Liga: Div4.3, Usuario: leosporting.
- Tacticas:** (297553287) showing 4-4-2 and 4-3-3 formations on a pitch diagram.

The bottom of the window features a language dropdown (SPA - Español), the application name, and various utility buttons like PayPal, Donar, DineroMail, Foro, and a version indicator (v3.2.6.0).

Al igual que la pantalla de Partidos esta opcion de Analisis de Rivales muestra la casi la misma informacion que el detalle de los Partidos de nuestro equipo, solo que en esta oportunidad los datos son de un equipo cualquiera que se desee analizar. Obviamente se necesita estar conectado a Internet para poder obtener la informacion.

Al momento de intentar "Leer Datos Rival" se pueden ver los siguientes Filtros, que nos permitiran elegir que queremos ver del equipo analizado.

The 'Leer Datos Rival' dialog box contains the following fields and options:

- EquipoID:** 0
- Rival:** Sporting de Punta Alta (453979)
- Partidos:** 5
- Filters:**
 - Liga
 - Promociones
 - Copa Oficial
 - Copa Privada
 - Ligas Amistosas
 - Desafio
 - Amistosos
- Button:** Leer Datos Rival

Esta pantalla tiene una enorme utilidad ya que nos permite ver estadísticas y varios datos sobre nuestras tácticas y posiciones de entrenamientos.

- 1- Haciendo clic en los **Botones de las Tácticas**, podremos visualizar para cada una de ellas la posición de cada jugador en el campo de juego.
- 2- Muestra el detalle del Tipo de Táctica que utilizamos en cuanto a la Táctica, Estilo y Agresividad.
- 3- Seleccionando una de los posibles **Tipos**, podremos visualizar sobre el jugador en el campo de juego el Valor de la Habilidad o detalle del Tipo seleccionado, en el ejemplo vemos arriba de cada jugador la cantidad de pelotitas en la habilidad Velocidad.
- 4- Pasando por encima del Jugador en el Campo de Juego, podremos visualizar las características del mismo. De esta manera:

Jugador:	
35 - Pedro Errando	
Velocidad:	4
Resistencia:	3
Inteligencia:	1
Pases:	1
Remates:	1
Cabeza:	0
Atajando:	0
Control de Balon:	2
Entradas:	5
Cruce de Balon:	1
Balon Parado:	2
Experiencia:	0
Estado Fisico:	7
SC Arquero:	0.94
SC Defensor:	3.3
SC Anchor Man:	3.14
SC Mediocampo:	2.62
SC Carrilero:	2.45
SC Ataque:	2.14

- 5- **Solapa de Entrenamientos**, permite visualizar la posición en la cual tenemos a nuestros entrenadores y a nuestros jugadores, ya sean del campo de Mayores o de Juveniles.



- 6- Estadísticas generales, permite ver cierta información sobre nuestro equipo a nivel histórico y que nos sirva para tomar algún tipo de decisión o simplemente para ver resúmenes de información por diferentes tipos de agrupamiento, por ej:
- Mas Balones Ganados, ordena los jugadores con Mayor cantidad de Balones ganados en los entrenamientos según nuestra base de datos, ordenados de manera descendente.
 - Habilidad Mejor Entrenada, es el resumen de los balones ganados por habilidad.
 - Mayor Aumento de Valor, es el incremento de valor de nuestros jugadores.
 - Mayor Incremento de Sueldo, es el incremento de sueldo.
- Otros Filtros que se accionan con el botón "Estadísticas" y que se visualizan a nivel Tipo de Partido (Liga, Copa Oficial, Ligas Amistosas y Otros) como ser:
- Mayor Ingreso de Público.
 - Mejor y Peor Partido (goleadas).
 - Mayor Goleador.
 - Jugador más eficiente (Goles/Partidos Jugados).
 - Jugador con Mas Partidos.

Arquero

- Gerardo Nesto (1) - 7.01
- Placido Tavio (12) - 4.08
- 黄凌镇 (6) - 4.05
- Silvestre Perico (4) - 3.86
- Adolfo Montes (11) - 3.75
- Victor Milian (8) - 3.54
- Leonides Corderro (2) - 3.49
- Hernani Postiga (9) - 3.33
- Lucian Andreescu (10) - 3.14
- Enrique Dalmou (5) - 3.08
- Mario Galtero (3) - 3.01
- Severino Llorienzo (7) - 2.99

Defensa

- 黄凌镇 (6) - 7.7
- Leonides Corderro (2) - 7.43
- Silvestre Perico (4) - 7.01
- Lucian Andreescu (10) - 6.8
- Mario Galtero (3) - 6.73
- Victor Milian (8) - 6.56
- Severino Llorienzo (7) - 6.51
- Enrique Dalmou (5) - 6.44
- Hernani Postiga (9) - 5.63
- Adolfo Montes (11) - 5.31
- Benicio Remicio (13) - 5.07
- Pedro Errando (22) - 4.34

Mediocampo

- 黄凌镇 (6) - 7.49
- Lucian Andreescu (10) - 6.65
- Victor Milian (8) - 6.48
- Enrique Dalmou (5) - 6.47
- Silvestre Perico (4) - 6.32
- Severino Llorienzo (7) - 6.3
- Leonides Corderro (2) - 6.2
- Hernani Postiga (9) - 5.9
- Mario Galtero (3) - 5.83
- Adolfo Montes (11) - 4.92
- Benicio Remicio (13) - 4.27
- Gerardo Nesto (1) - 3.62

Ataque

- Hernani Postiga (9) - 7.72
- Adolfo Montes (11) - 7.32
- Lucian Andreescu (10) - 7.17
- 黄凌镇 (6) - 6.01
- Severino Llorienzo (7) - 5.5
- Jairo Fernandes (15) - 5.13
- Leonides Corderro (2) - 5.02
- Mario Galtero (3) - 4.85
- Victor Milian (8) - 4.77
- Enrique Dalmou (5) - 4.67
- Silvestre Perico (4) - 4.63
- Ivan Regis (16) - 3.98

Valores SC

SC Arquero:	3.42
SC Defensor:	6.61
SC Anchor Man:	6.55
SC Mediocampo:	6.26
SC Carrilero:	6.38
SC Ataque:	5.77

Promedios

Velocidad:	7.6	Remates:	3.2	Entradas:	6.1	Estado Fisico:	9
Resistencia:	7	Cabeza:	1.7	Cruce de Balon:	4.4	Edad:	28.2
Inteligencia:	5.8	Atajando:	0.7	Balon Parado:	1.1	Valor:	762872.8
Pases:	4.6	Control de Balon:	6.7	Experiencia:	8.4	Sueldo:	10452.2

Lenguaje: SPA - Español MZAssistant.com.ar PayPal Donar DineroMail Foro v3.2.6.0 Salir

Esta funcionalidad nos permite armar la tactica a nuestro gusto y viendo la informacion de los valores promedios de nuestros jugadores seleccionados.

La selección de los jugadores se puede hacer Automatica (haciendo clic derecho y eligiendo el dibujo tactico) o bien manualmente arrastrando los jugadores desde la posicion de la derecha a los lugares del campo de juego que deseamos. Pasando por encima de los jugadores podremos ver la informacion detallada del mismo.

Al igual que en la parte de Tacticas podremos visualizar los detalles de Tipos de habilidades de los jugadores sobre la posicion del mismo en el campo.

Tambien veremos diferentes promedios que podemos Activar o Desactivar mediante el Check que se encuentra en las posiciones y que nos permitirán conocer los promedios de las diferentes posiciones a tener en cuenta en los promedios y/o valores mostrados abajo.

Por cualquier duda o consulta existe un Foro donde pueden hacer sus comentarios o sugerencias en:

<http://mzassistant.getforum.org/board/index.php>

Para bajar el manual de usuario o ver las últimas novedades y/o versiones del programa, pueden ingresar a:

<http://mzassistant.com.ar/IndexSPA.html>