

EDITARE PC CALCIO 7+

By Gianni_Roma

Premessa

Cercherò con questa guida di aiutarvi a modificare le squadre, i giocatori e i calendari. Un'altra cosa modificabile sono gli stemmi delle squadre, di seguito vi darò indicazioni dove trovarli.

Tutto quello che scriverò è valido per Pc Calcio 7+ ma sostanzialmente le indicazioni sono valide anche per le versioni seguenti. Non sono un amante della versione 2001 per cui la mia affermazione non ho avuto modo di testarla di persona ma la maggior parte delle indicazioni che troverete scritte qui le ho apprese leggendo i suggerimenti validi proprio per quella versione e con un po' di ragionamento e applicazione sono riuscito a farle funzionare per la versione 7+. Quindi nulla vieta che possiate fare il procedimento inverso. In questa guida affermo che è impossibile variare, ad esempio, il numero dei giocatori nella rosa di una squadra o che è impossibile aggiungere un nuovo giocatore. So benissimo che in realtà questo sarebbe possibile al costo di un lavoro immane e difficilissimo per cui, lo dico per i puristi, dando per scontato che sarebbe possibile nella mia guida affermerò il contrario, ok?

Passiamo alle cose veramente impossibili da fare o almeno impossibili per le attuali conoscenze.

E' impossibile modificare la telecronaca della partita.

E' impossibile far diventare la serie A, ad esempio a 20 squadre, idem per tutte le altre serie.

Il nostro pc calcio resterà per sempre con questo numero di squadre, possiamo solo sperare che la federalcalcio le riporti al numero precedente.

Una cosa che non so se è modificabile nella versione 7 sono le maglie delle squadre che invece nella versione 2001 è fattibile.

Uno sguardo ai file modificabili

Parleremo di come si possono modificare i file, anzi sarebbe più corretto dire i database Jug, Ent, Eq e managcal.

Pc calcio 7+ ha questi file rispettivamente jug 99036, eq 99036 ed ent 99036 per cui tutte le altre sigle non sono di pc calcio7+. Fate molta attenzione quando editate, anzi per maggior sicurezza cancellate i file 98036 che trovate nella cartella del gioco, potreste erroneamente modificare quelli anziché i file giusti.

Il file **Jug** contiene i dati di tutti i giocatori, parametri fisici, ruoli, età, altezza, peso, nazionalità, capacità di calciare i rigori ecc.

Contiene tutte le informazioni sui singoli calciatori ma stranamente manca il dato della società di appartenenza.

Nel file **Eq** troverete i dati relativi alle squadre. C'è la storia della squadra, il nome del presidente, dello sponsor (ma questi dati nel gioco dove si vedono? Boh), dello stadio, la capienza, gli abbonati ecc. Se vi volete dedicare a queste modifiche cambiate guida perché non vi darò indicazioni su come si possono modificare, è totalmente inutile per cui tralascio.

Importante è invece la parte delle rose delle squadre, la tattica predefinita e l'allenatore che vedremo come editare.

Il file **Ent** è il database meno importante, per quanto ne so si trovano solo i nomi degli allenatori del campionato italiano (se non mi sbaglio quelli dei campionati stranieri non ci sono).

Il file **managcal** contiene in verità tanti dati e molti mi sono sconosciuti perché non ho mai avuto il tempo di approfondire la conoscenza, comunque qui ci sono i calendari di tutte le serie dei campionati giocabili, la lista delle squadre per singola serie (in pratica la schermata iniziale dove puoi scegliere la squadra da allenare), le squadre della coppa Italia e il calendario, la supercoppa italiana ed europea.

Una cosa che ancora non sono riuscito a trovare è la lista delle squadre che partecipano alla champions e alla coppa uefa. Mi riservo di farlo a breve.

In questa guida oltre alla parte puramente informatica vi darò suggerimenti anche extra "pc": spesso si deve lavorare con carta e penna (si vendono ancora in cartoleria, non temete) e saranno consigli preziosi e vi suggerisco di seguirli al fine di non commettere errori con l'inevitabile conseguenza del gioco che non parte e poi è un vantaggio avere un archivio cartaceo organizzato, ciò vi consentirà di editare in molto meno tempo quando aggiornerete le rose dell'anno venturo.

Cominciamo proprio da quest'ultimo argomento.

La preparazione

So che il lavoro che vi si prospetta è terrificante ma se volete lavorare meglio il consiglio che vi do è il seguente: **Scrivetevi squadra per squadra tutte le rose dei campionati italiani**, lo so sono 74 squadre e se poi volete modificare anche la squadre straniere sono anche di più ma così è. Certo potreste farlo anche una squadra per volta a mano a mano che procedete ma presto vi accorgete che avere tutto il data base scritto è cosa veramente utile.

Dovrete riportare di tutte le squadre il Cognome e il nome di ogni giocatore ed anche l'allenatore.

Nel foglio che preparerete abbiate cura di scrivere un solo giocatore per riga perché in seguito dovrete aggiungere altri dati ai singoli giocatori.

Se poi avete intenzione di modificare anche i calendari allora vi consiglio di copiare anche le 17 giornate di serie A (solo il girone di andata per tutte le serie), le 19 di B e le 17 di C1A e C1B, l'elenco delle squadre diviso per categoria e le squadre partecipanti alla coppa Italia.

Decidete per tempo quale data base volete trascrivere, cioè se quello originale del gioco e modificare tutto da capo a piedi oppure un data base già modificato da persone come il sottoscritto.

Fatto? Veloci complimenti io ci ho impiegato di più!

Gli strumenti

Un programma per aprire i database come Hex (di cui troverete le istruzioni in questa guida) o Axe

Un calcolatore numerico – esadecimale (è compreso nel programma Hex)

Un traduttore alfabetico – esadecimale. (realizzato da me, grazie grazie, troppo buoni).

L'editor dei giocatori di Gege pcc7edit

Una tavola alfa numerica per la traduzione in esadecimale (in realtà il traduttore che ho realizzato io è sufficiente ma non ho messo tutti i caratteri traducibili. Su questa tavola li trovi tutti.

Un cervello funzionante.

Tanta pazienza.

Se fin qui ci siamo possiamo finalmente alle cose pratiche.

Modificare i giocatori

Come detto il file dove trovate tutti i giocatori è il file jug99036.fdi

L'editor di Gegè funziona egregiamente per cui sarebbe superfluo da parte mia parlarvi di come si modificano i giocatori aprendo il file Jug ma ve ne darò comunque un breve cenno.

Ogni giocatore ha un "Puntatore" identificativo univoco. Il puntatore è un numero formato da 4 bit. Il nome puntatore viene dalla libera traduzione dallo spagnolo "punteros". Non so se la traduzione sia giusta ma in effetti i puntatori servono a far "puntare" il gioco sul giocatore desiderato.

Il puntatore è quindi la "targa" del giocatore (ma anche della squadra o dell'allenatore) e il gioco lo usa per riconoscere i giocatori l'uno dall'altro.

Ogni giocatore nel data base inizia con una sequenza di bit sempre uguale per tutti i giocatori che giocano nei campionati giocabili di pc calcio 7+ originale.

BC 02 00 seguito dai 4 bit del puntatore.

Per i giocatori che militavano nel pccalcio7+ originale in campionati non giocabili l'inizio è:

BC 02 01 seguito dai 4 bit

Ad esempio il giocatore Guardalben nel data base lo trovi con questa sequenza iniziale:

BC 02 00 Inizio

C7 11 puntatore
01 n° di maglia
0A OA=10 in esadecimale cioè il numero delle lettere del cognome del calciatore.
00 Distanziatore; questi due zeri ci sono sempre tra il cognome e il numero che informa di quante lettere è il cognome del calciatore
26 14 00 13 05 00 0D 03 04 0F Guardalben in esadecimale

ovviamente questa sequenza la vedi così quando editi con Hex:

BC02 00C7 1101 0A00 2614 0013 0500 0D03 040F

Questo è tutta la sequenza del giocatore Guardalben. Come potete notare inizia con BC 02 00 ed il puntatore e finisce quando inizia il giocatore seguente riconoscibile da una nuova sequenza BC 02 00
In hex i bit non sono divisi così ma sono raggruppati 4 alla volta e in ogni riga ci sono 8 gruppi di 4 bit ciascuno.

BC0200C711010A002614001305000D03040F11002C001515040E412634203325202D23242F0100010000000
000240103000506B607B7462406002F0E060013000B003704130E0F00414958564801004C01001954024B41
3208040C111304410308040F411208151400050E4D4113801108050E4D418006080D411841020E0F4106130
00F050412411304070D040B0E124D412C001515040E412614001305000D03040F41041241140F41110E1315
04130E41020E0F41140F4111130E0C041504050E134107141514130E411841150E050E12410214000F150E12
4109000F411204061408050E4112144102001313041300410D04410014061413000F41140F410313080D0D0
00F150441110E1317040F08134F412F0E410E031215000F15044D41150E0500178C004105040304410C040B
0E13001341040F41000D06140F0E12410012110402150E1241184111140D081341121412410214000D08050
00504124D41000D060E41101404410D0E061300138041020E0F41040D411100120E4105040D411508040C1
10E4F413508040F044111130E030D040C00124D41110E1341040B040C110D0E4D4111001300410B1406001
341040D4103000D920F41020E0F410D0E1241110804124D4102081302140F1215000F02080041101404410D
0441020E0F17080413150441040F41140F410614001305000C0415004117140D0F041300030D04410214000
F050E41050403044112000D08134105040D41801304004F41240F15130441121412410C00180E1304124117
0813151405041241070806141300411214411513040C040F050041110413120E0F000D080500054D4110140
4410D04411104130C081504410E1305040F00134118410508130806081341020E0F15080F14000C040F1504
41004112141241020E0C11009004130E12410504410D00411B0006004F51004B41340F0041220E110041050
4412815000D080041020E0F41040D413100130C0041495858484F6C6B4B41340F0041220E1100410504410D
00413424272041020E0F41040D413100130C0041495858484F010019DA004B41320441090041070E130C000
50E41040F410D004102000F150413004105040D413704130E0F004F6C6B4B4126080E1306080E41330E0202
004107140441140F0E41050441121412410C00041215130E124F416C6B4B4125040314159241040F410D004
13204130804412041040D415353410504411204111508040C03130441050441505858574D41040F41140F41
27080E13040F15080F004C3704130E0F004149534C51484F416C6B4B413508040F0441020E0F151300150E4
1090012150041040D415251410504410B140F080E4105040D41535151504F38014B413214110D040F150441
050441231407070E0F41051413000F150441150E0500410D004115040C110E130005004D412614001305000
D03040F410F0E411114050E4105040C0E1215130013410F080F06140F00410504410D001241020E0F050802
080E0F041241101404410D044109000F410D0D041700050E410041140F0E410504410D0E12410C040B0E130
4124104101408110E12410504412815000D08004F4132920D0E41080F15041317080F0E41040F41050E1241
1100131508050E124D4105040308050E4100410D0041001412040F02080041050441121441020E0C1100900
4130E124D4118411204411514170E4110140441020E0F070E130C001341020E0F4111041307040202080E0F
001341121412410214000D08050005041241040F410D0E1241040F1513040F000C08040F150E124F010019
52 51 51 4F 0F 12 0C 11 04 E0 00 11 90 60 40 33 00 BC0200

In mezzo a tutto questo ci sono tantissimi bit di cui non conosco l'utilità.
Vi segnalo quelli che conosco:

BC0200C711010A002614001305000D03040F l'abbiamo visto prima
1100 non so
2C001515040E412634203325202D23242F Matteo GURDALBEN in esadecimale
01 posizione in campo, ossia nella formazione iniziale dove troverai quel giocatore, 01 cioè 1 prima
posizione in campo ossia portiere titolare
00 Distanziatore
01 01= portiere (vedi tabella allegata)

00 00 nessun ruolo
 00 00 nessun ruolo
 00 00 nessun ruolo
 00 00 nessun ruolo
 00 00 nessun ruolo (sono 6 i ruoli assegnabili a un giocatore)
 24 24= nazionalità italiana (vedi tabella allegata)
 01 Colore della pelle bianco
 03 Colore dei capelli bruno
 00 Definizione del giocatore 00 = portiere (01 = difensore; 02= mediano; 03 attaccante)
 0506B607B7462406002F0E0 in questa sequenza c'è l'altezza e il peso ma non ve la sto a spiegare.

Gli altri dati che ci interessano si trovano quasi alla fine della sequenza del giocatore (ossia verso il BC 02 00 del giocatore che segue).

Andate alla fine della sequenza:

52 51 51 4F 0F 12 0C 11 04 E0 00 11 90 60 40 33 00 BC0200

cioè:

52 Parametro Velocità in esadecimale (52 = 82 decimale)
 51 Parametro Resistenza in esadecimale
 51 Parametro Aggressività in esadecimale
 4F Parametro Qualità in esadecimale
 0F Parametro Rifinitura in esadecimale
 12 Parametro Dribbling in esadecimale
 0C Parametro Passaggio in esadecimale
 11 Parametro Tiro in esadecimale
 04 Parametro Entrate in esadecimale
 E0 Parametro Gioco di Mani in esadecimale

00 Piede preferito (00 destro; 01= Sinistro; 02 ambidestro)
 11 Parametro capacità di battere Rigori in esadecimale
 90 Parametro capacità di battere Corner dalla sinistra in esadecimale
 60 Parametro capacità di battere Corner dalla destra in esadecimale
 40 Parametro capacità di battere Punizioni dalla Sinistra in esadecimale
 33 Parametro capacità di battere Punizioni dalla Destra in esadecimale
 00 Distanziatore
 BC0200 Inizio del nuovo giocatore.

Per cercare un altro giocatore di cui non conoscete il puntatore:

Aprire il programma traduttore

Scrivete il cognome del giocatore (oppure nome e cognome)

Traducetelo in esadecimale

Riducetelo in stringa e copiate e incollate nella ricerca dentro Hex

Fate attenzione alle MAIUSCOLE E MINUSCOLE

Nel gioco tutti i giocatori sono scritti così:

Cognome

E di seguito (come abbiamo visto nel caso precedente)

Nome COGNOME

Ricordatevelo altrimenti potreste impazzire a trovare i giocatori.

I giocatori che militavano nel 99/2000 in campionati non giocabili nel gioco sono nel file jug un po' diversi. L'inizio del giocatore è come potete vedere nel caso di Cassiano Mendes da Rocha (campionato brasiliano) BC0201 e non BC0200 come negli altri giocatori (vedi esempio precedente). I parametri del giocatore ci sono tutti come gli altri giocatori ma come vedete il numero di bit è di molto inferiore. La posizione dei dati è però identica all'esempio precedente.

00BC0201A5431508002200121208000F0E18002220323228202F2E412C040F05041241050041330E0209000
 A010C09000000000A030303040CB707A84342403D4741434544350E00424242425000BC0200

Tutto questo per darvi un'idea del file Jug per vostra cultura ma fortunatamente tutto quello che abbiamo visto non è assolutamente necessario saperlo grazie all'editor di Gege.

Fermo restando UNA REGOLA FONDAMENTALE

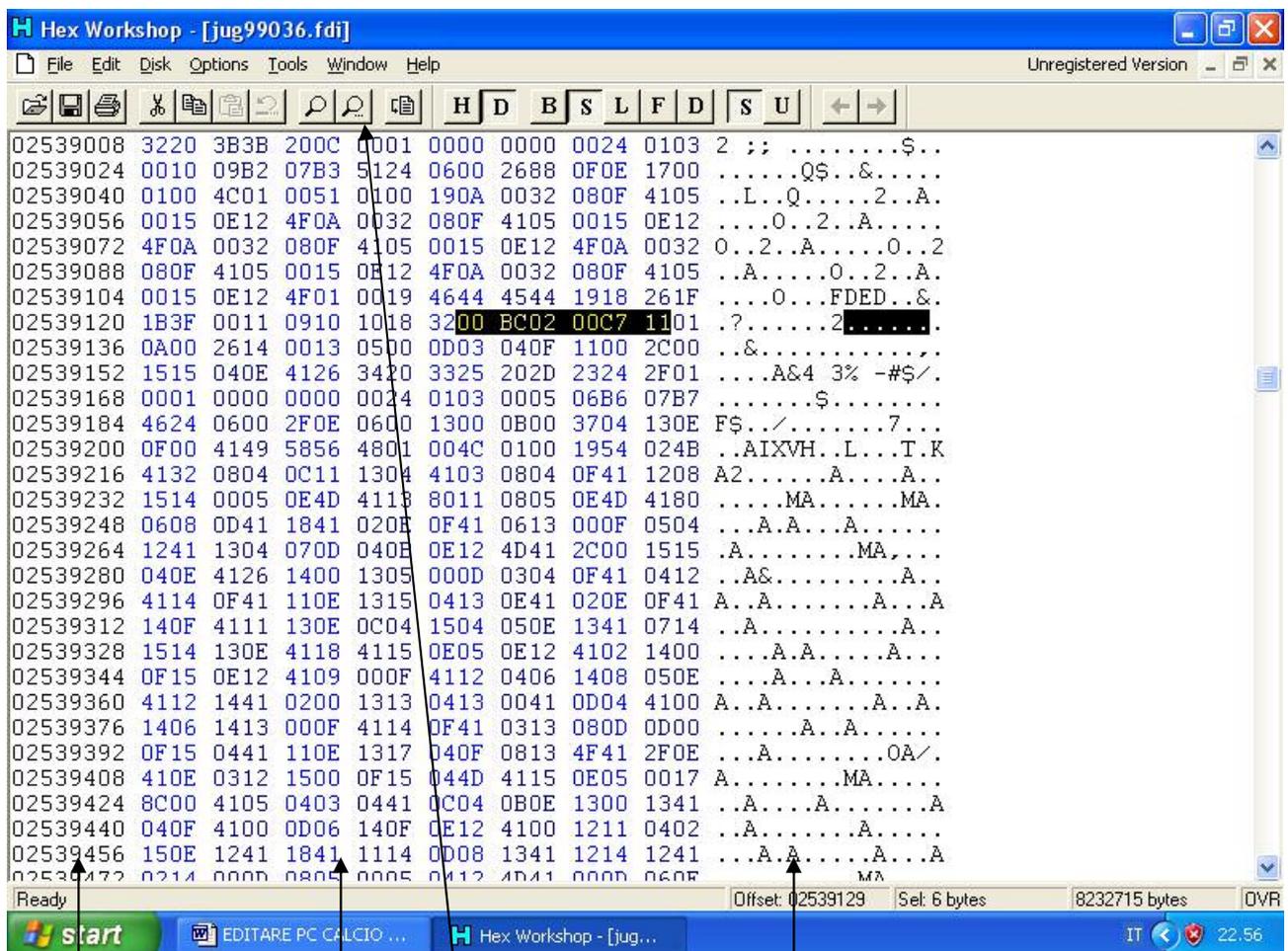
Se un giocatore ha il cognome formato da 5 lettere, ad esempio Mboma, e se lo volete modificare non potrete mai modificarlo per farlo diventare un altro giocatore con un cognome più lungo, ad esempio Martins perché Martins ha il cognome di 7 lettere QUINDI NON FATELO! Con l'editor noterete che al massimo sovrascriverà Marti e non continuerà ma con Hex sovrascriverà bit utili al programma e il gioco si BLOCCHERÀ.

Quindi al massimo potreste fare il contrario, far diventare Martins Mboma, cioè da un cognome di 7 lettere sovrascriverne uno di 5 ma con l'accortezza di aggiungere due spazi (che in esadecimale sono riportati come 41).

RICORDATEVI

Si possono modificare i giocatori SOLO a parità di lettere del cognome e del nome (oppure in casi estremi modificare giocatori con cognomi e nomi più lunghi con altri dal cognome e nome più corti aggiungendo lo spazio per le lettere in eccesso).

Prima di continuare qualche indicazione su HEX



Off Set

Bit

corrispondente in ASCII dell'esadecimale

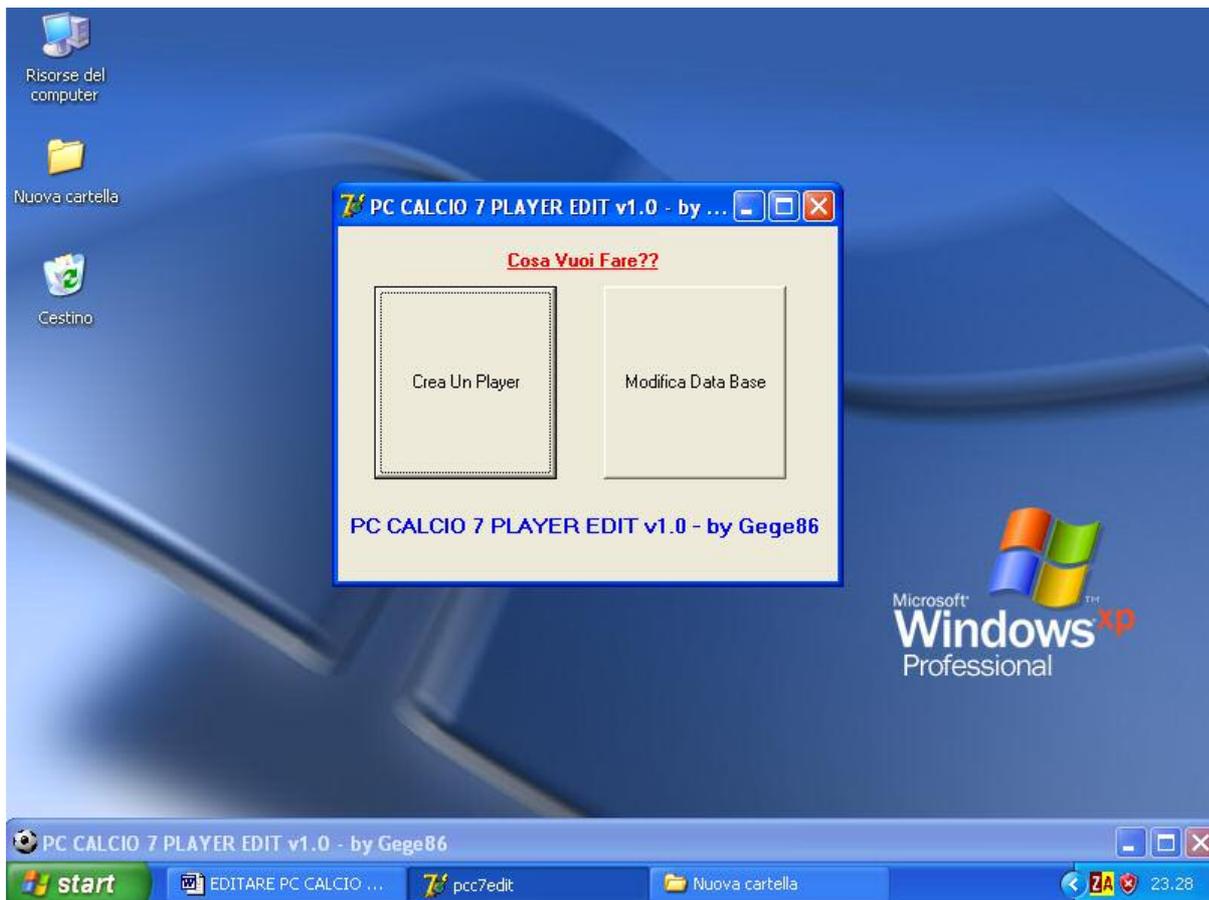
Pulsante cerca (con la tastiera Alt +F3)

Come prima cosa vi consiglio di editare sempre con l'indicazione degli off set decimale e non esadecimale.

Di default è in esadecimale per cui andate sul menù in alto, Options, file offset, e scegliete decimali.

Questa indicazione sarà più utile quando lavoreremo con il file eq ma in ogni caso ve la suggerisco fin d'ora.

E adesso l'editor di Gegè



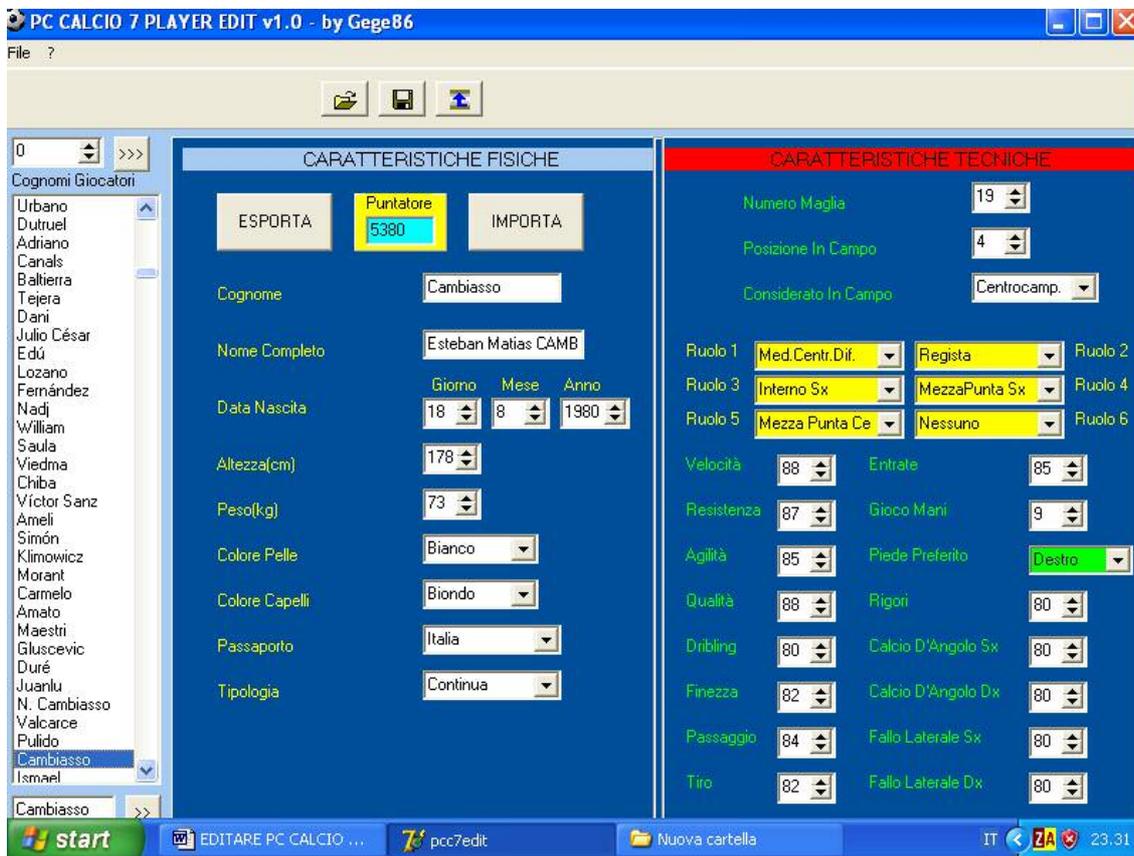
A questa domanda dovete rispondere: "modifica data base" sempre.

Crea un player infatti per quanto ho visto è inutile perché crea un file con il nuovo giocatore ma poi non lo puoi mettere dentro al file jug per cui è inservibile (se qualcuno ne sa più di me mi farebbe piacere conoscerne l'utilità).

Quindi cliccate modifica data base e poi cliccate file e apri e il percorso del file jug e cioè:

c:\calcio7\dbdat\jug99036

Se nella casella in basso a sinistra digitate, per esempio Cambiasso (attenti che la prima lettera è sempre maiuscola) e dopo aver detto "sì" alla domanda: "è il giocatore che cercavi?" oppure cliccando sopra il nome che sarà evidenziato nella colonna di sinistra la schermata vi comparirà così:



Come vedete è tutto meravigliosamente più semplice.

Non vi starò a spiegare che cliccando sulle freccette potrete modificare tutti i parametri del giocatore, dalla data di nascita alle singole capacità. In alto a destra c'è la possibilità di cambiare il numero di maglia, sotto la posizione in campo nella formazione iniziale dipendente dalla tattica di default della squadra dove milita il giocatore. Ancora più sotto come viene definito il giocatore, se portiere, difensore ecc.

Poi seguono i possibili 6 ruoli. Fate attenzione qui il buon Gegè ha scritto i ruoli non molto bene per cui a prima vista non tutti sono immediatamente comprensibili.

Il Cognome e il Nome e Cognome sono modificabili per cui "creare" un nuovo giocatore sopra uno già esistente è molto facile.

Quando finite di aggiornare un giocatore salvate sempre se non lo fate le vostre modifiche andranno perse.

Tra i pulsanti ESPORTA e IMPORTA (che non sono molto utili per cui non ne parlerò) c'è la casella puntatore.

Questo è il puntatore del giocatore, in questo caso Cambiasso.

Ma attenzione qui il puntatore è espresso in decimale e NON esadecimale.

Mi spiego Qui Cambiasso ha il puntatore **5380** ma è la traduzione decimale dell'esadecimale **0415**.

Nel file jug Cambiasso lo trovate con il puntatore in esadecimale, cioè 0415.

Per tradurre un puntatore numerico in esadecimale potete usare il calcolatore che trovate dentro al programma **HEX** nel menù **Tool, Hex calculator**.



Ora basta cliccare sulla scritta **dec** e il numero verrà tradotto in esadecimale



Notate che cliccando la scritta ora indica Hex (esadecimale).

E avrete notato un'altra cosa che il puntatore non è quello che vi ho detto prima, almeno così sembrerebbe. In realtà è quello ma dovete leggerlo prima la terza e quarta cifra e poi la prima e la seconda, ossia 15 04 diventa 04 15

Lo so è incredibilmente fastidioso e può portare a errori di lettura ma è così.

Non metto in dubbio che ci sia una validissima spiegazione matematica ma io non la so e per cui questa è la regola, anzi il dogma.

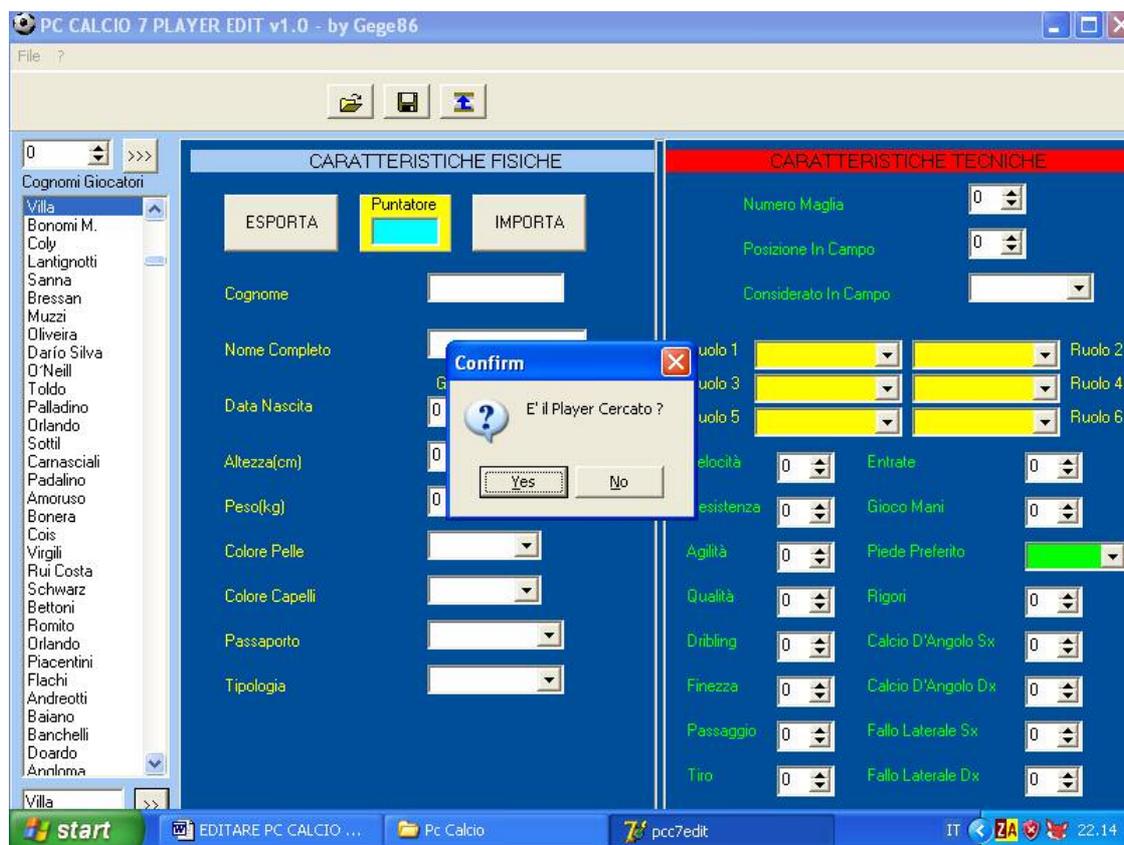
Tornando all'editor la prima casella in alto a sinistra (nell'esempio nella casella c'è uno 0) è la casella di ricerca per puntatore (decimale).

In quella casella potremmo digitare 5380, cliccare il pulsante >>> e ci porterebbe direttamente al giocatore Cambiasso.

Questo è molto utile per evitare i problemi di omonimia.

Infatti quando ci sono più giocatori con lo stesso cognome l'editor presenta il suo lato peggiore.

Digitando il nome di un giocatore, non so, Villa, l'editor ne trova ben 6 e li puoi visualizzare solo entrando singolarmente su ogni giocatore rispondendo "sì è il giocatore che cercavo" alla domanda "E' il player cercato?" ma in effetti non lo stai visualizzando (lo vedi solo dopo che hai detto sì).



Come vedete la tabella è vuota ma comunque il programma mi chiede se il giocatore è quello che cercavo. Se fate la ricerca nominativa rispondete sempre no a questa domanda all'inizio, solo così scoprirete se ci sono omonimi, eviterete di modificare il giocatore sbagliato (nel caso in cui non ricordaste il nome di battesimo).

Nel caso di villa il programma vi chiederà 6 volte(se rispondete No alla domanda) se il giocatore è questo, per cui ci sono nel gioco 6 giocatori con questo cognome. Chiaro?

Altro bug dell'editor: alcuni caratteri speciali (ma anche alcuni di uso comune) non sono riconosciuti dall'editor. Ad esempio le o, le e, le u con le diresis (i due puntini sopra alla tedesca) sono visualizzate correttamente nell'editor ma poi dopo che salvate il file e entrate nel gioco vedrete che quella lettera non c'è più, c'è uno spazio vuoto al suo posto oppure un carattere che può variare ma comunque sbagliato . Un bug di traduzione da alfabetico a esadecimale. Purtroppo questo avviene anche con il punto. Non so, Filippini E. nel gioco il punto della E viene tradotta in tutt'altro modo (non ricordo esattamente come) per cui in questo caso vi consiglio di togliere il punto e aggiungere uno spazio. Stessa cosa con le vocali accentate, purtroppo. In questo caso non abbiamo scelta, o sostituiamo la lettera accentata con la stessa ma senza accento (però è brutto lo so) oppure dopo aver effettuato le modifiche, ad esempio, al giocatore Malagò, salviamo, chiudiamo l'editor, apriamo Hex, carichiamo il file jug, spingete il pulsante lente di ingrandimento (quella di destra) e cercate la stringa 00BC0200 e il puntatore di Malagò, individuate il cognome del giocatore, cercate la lettera sbagliata e con il mio traduttore (oppure con la tavola esadecimale) cercate l'esadecimale della ò accentata, la sostituite al bit sbagliato, ripetete il procedimento con il cognome scritto tutto maiuscolo.

Bella fatica, sì, purtroppo un bug del programma ci costringe a fare un bel po' di lavoro in più. E purtroppo Gegè ha perso i codici sorgenti dell'editor e perciò non è più modificabile.

Altre due indicazioni: Con l'editor non c'è rischio di fare degli errori che possono bloccare il gioco, al massimo visualizza male certe lettere ma il gioco non si blocca.

Non potete tenere aperto l'editor con il file jug caricato e entrare in pc calcio. Se lo fate il gioco parte, sceglierete la squadra ma appena arrivate alla prima schermata di gioco sarete cacciati via per incapacità. Questo perché l'editor svuota il file jug del gioco e per cui tutte le squadre sono senza giocatori.

Ultimo consiglio: Se avete fatto quel lavoro su carta che vi ho raccomandato, quelle delle rose dei giocatori, allora vi suggerisco di riportare a fianco di ogni giocatore Il suo puntatore sia decimale (vi sarà utile per editare nuovamente quel giocatore) sia il puntatore in esadecimale (vi sarà utile per spostare il giocatore da una squadra ad un'altra).

Ora credo che editare i giocatori sia un po' più facile.

Ultima considerazione: Quando vi servirà di creare un nuovo giocatore e dovrete farlo modificando uno già esistente Fatelo sempre a parità di lettere del cognome. Non Prendete un giocatore con 10 lettere e lo modificate in un altro di 8. Per due motivi.

Primo visto che non possiamo allungare il data base lo spazio esistente è prezioso e quindi i giocatori con cognomi lunghi sono altrettanto preziosi non sprecateli per creare giocatori con cognomi più corti.

L'ideale è creare un nuovo giocatore a parità di lettere sia del cognome e sia del nome.

Sul nome siate un pochino più flessibile ma sul cognome no.

Secondo, quando l'anno prossimo vorrete editare per la nuova stagione, i giocatori modificati male saranno quasi introvabili per l'editor.

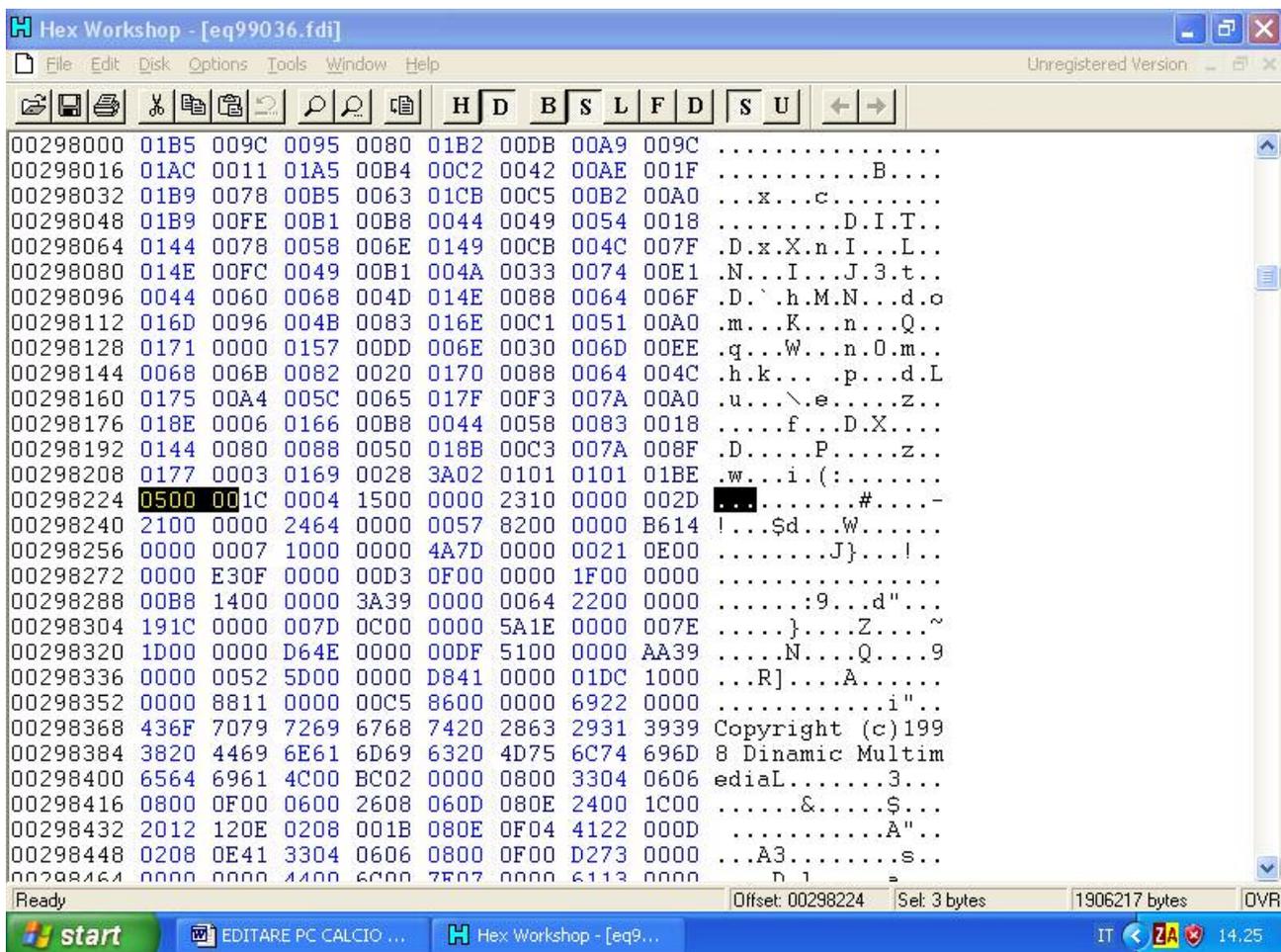
Mi spiego, se Il giocatore Martins (7 lettere) lo avrete creato da, ad esempio, Paramatti (9 lettere) con l'editor non lo troverete più come Martins ma come Martins seguito da due spazi.

Da qui a un anno vi ricorderete ancora che Martins era scritto con due spazi finali?

Certo obietterete voi, se ho annotato il suo puntatore il giocatore lo ritroverò sempre. Si è vero.

Ma se qualcuno vorrà editare i tuoi file, lavorando anche per te, come pensi che si possa trovare?

Detto questo io stesso nel 2003 per inesperienza ho fatto qualche volta questo errore e ovviamente ancora ne pago le conseguenze (e anche voi visto che sono i file su cui sto lavorando e che ho postato nel forum).



Evidenziato in neretto è il puntatore dell'allenatore (05 00) e i due 00 distanziatori.
poi

```
1C00041500000023100000002D2100000024640000005782000000B6140000000710000004A7D000000210
E000000E30F000000D30F0000001F0000000B8140000003A390000006422000000191C0000007D0C000000
5A1E0000007E1D000000D64E000000DF51000000AA39000000525D000000D841000001DC10000000881100
0000C58600000069220000
```

questa è tutta la sezione della rosa della squadra:

1C esadecimale = 28 decimale cioè 28 giocatori fanno parte della rosa di questa squadra.

Iniziano i puntatori dei giocatori che fanno parte della rosa. Qui c'è da fare una piccola precisazione.

I giocatori in rosa sono sempre così: 00 + puntatore

Lo 00 iniziale sta a indicare se il giocatore è attivo nella squadra o no.

Se il giocatore cambiasso (puntatore 04 15) è attivo nella rosa sarà indicato:

00 04 15 (come in questo caso)

se il giocatore non è attivo, cioè come dico io è OFF, cioè non visibile nella rosa della squadra dentro il gioco sarà:

01 04 15 lo 01 sta a indicare che il giocatore non è più in rosa.

Come detto in questo caso Cambiasso è il primo giocatore in rosa e i bit sono 00 + puntatore

Ma gli altri giocatori hanno un distanziatore doppio, cioè 00 00

E quindi li trovi in questa forma: 000000 + puntatore (0000 distanziatore + 00 stato in rosa + puntatore)

Questo è molto utile perché quando vorrete spostare i giocatori è preferibile cercarli del data base con la sequenza 000000 + puntatore

Questo perché è più affidabile una ricerca con più bit rispetto a una con meno bit ma fate molta attenzione la ricerca non è qualche volta univoca, cioè potreste trovare nel file eq più sequenze di bit uguali a quella da

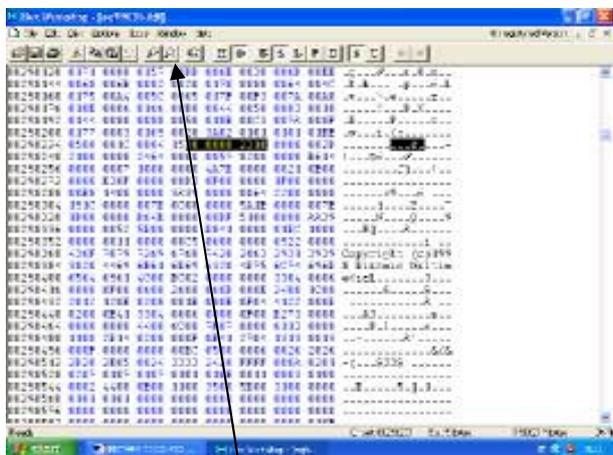
voi cercate con la conseguenza, se non fate attenzione, di non modificare un giocatore nella rosa di una squadra ma modificare un'altra parte del programma con la conseguenza di bloccare il gioco!

Per cui prendete le seguenti precauzioni.

Cerchiamo, ad esempio, Toldo.

Facciamo la ricerca su Hex (lente di ingrandimento, quella di destra) scriviamo 000000+ puntatore cioè 2310 e spingete il pulsante Find next

Il programma vi evidenzierà la sequenza di bit cercata



a questo punto ripremete il pulsante lente di ingrandimento e verificate che non ci siano altre sequenze uguali. Se ce ne sono abbiate l'accortezza di verificare quale sia quella giusta, per far questo controllate che:

La sequenza stia prima dei caratteri "Copyright (c)1998 Dinamic multimedia" in ASCII perché le rose delle squadre sono sempre vicino a questa scritta.

Se il giocatore fa parte di una squadra di cui avete già preso nota l'offset di inizio della rosa allora sarete sicuri che quella è la sequenza giusta. Faccio un esempio se sto cercando Toldo nella sequenza 0000002310 e il programma mi trova più sequenze di questo tipo (nel caso specifico in effetti no) e se avrete preso nota che la rosa della squadra dell'Inter inizia nell'offset 00298227 e vedere che una delle sequenze trovate sta nell'offset 00298231 e sta prima della sequenza Copyright (c)1998 Dinamic multimedia allora sarete certi che quella è la sequenza del giocatore Toldo e qualsiasi altra che avrete trovato non è quella giusta. Chiaro?

Un altro caso, al contrario, è quello che non la ricerca non trova la sequenza cercata. In questo caso:

- 1) Verificate che il puntatore scritto sia corretto
- 2) Nella sequenza 000000+puntatore non si trova perché il giocatore in questione è "capo fila" di una rosa e per cui la sua sequenza sarà 00+puntatore, in questo caso fate attenzione è probabile che essendo la stringa cercata più corta la ricerca troverà più stringhe uguali
- 3) Il giocatore è in off in una squadra per cui la stringa sarà 000001+puntatore (oppure 01+puntatore)
- 4) Il giocatore con sta in nessuna squadra (il giocatore esiste nel file jug ma il suo puntatore non è presente nel file eq).

Come cambiare un giocatore di squadra

Facciamo un esempio, vogliamo spostare Iaquinta, giocatore dell'Udinese, all'Inter.

Iaquinta ha il puntatore 9E7B

Scegliere quale sarà il giocatore dell'inter che gli cederà il posto (se i 28 giocatori della rosa dell'Inter sono tutti attivi, oppure scegliere quel giocatore dell'Inter che è in off cioè nella sequenza 000001+puntatore).

Per esempio scegliamo Coco (che ancora devo spostare al Livorno) puntatore D30F

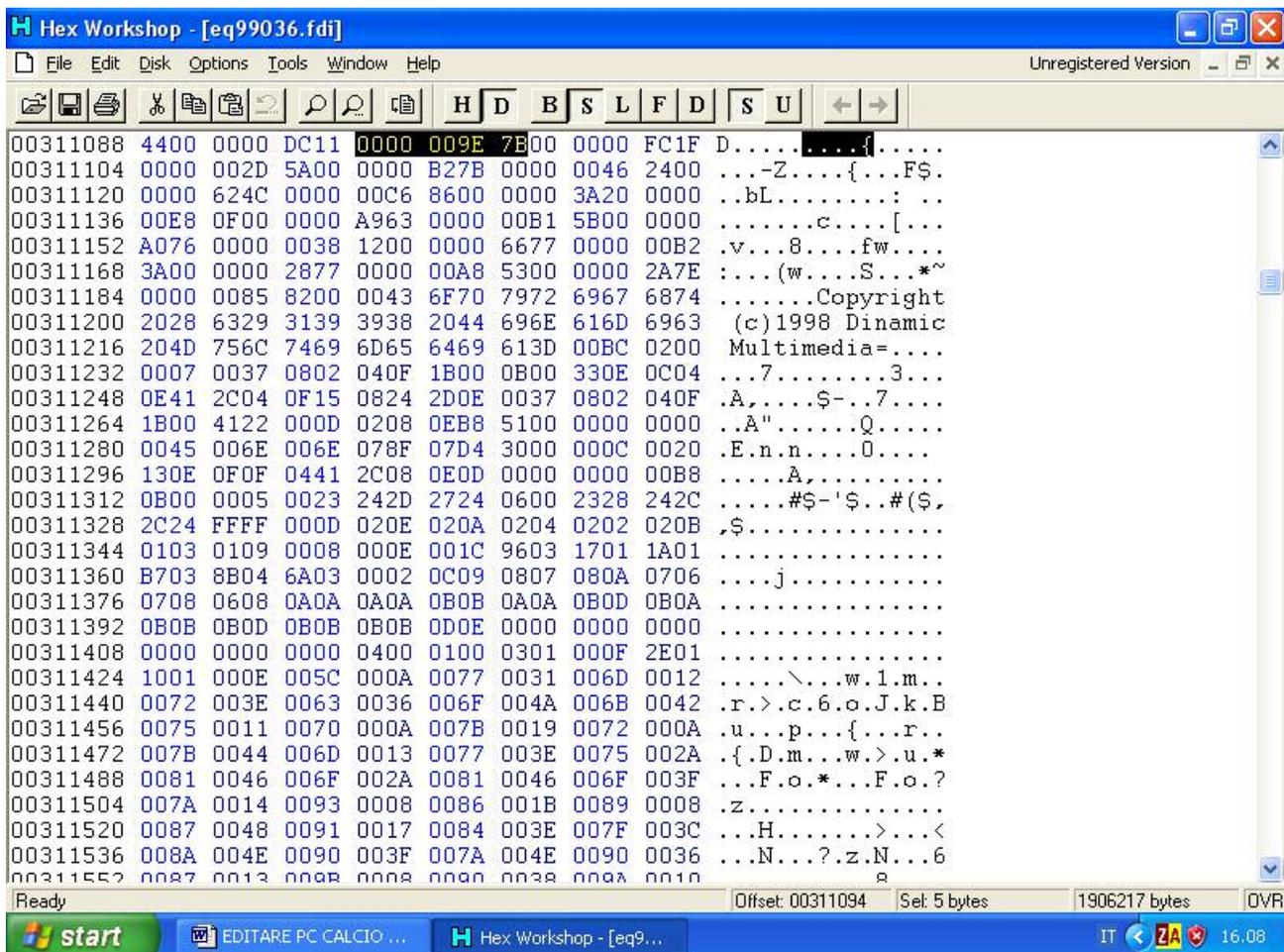
La giusta sequenza di azioni è questa:

premere alt+F3 per aprire la finestra di ricerca

digitare 0000009E7B

premere find next

premere il pulsante lente di ingrandimento per verificare che ci sia solo una stringa corrispondente



Evidenziato in neretto c'è la stringa cercata, ossia il giocatore Iaquina nella rosa dell'udinese.

La prima cosa che si deve fare è mettere a Off Iaquina per modificare la sequenza 000009E7B in 0000019E7B adesso il giocatore è off nel gioco.

Con lo stesso procedimento e con le stesse accortezze cercate la stringa di Coco nella rosa dell'Inter. 00000D30F sovrascrivere questa stringa con quella di Iaquina: 000009E7B

Adesso la situazione è la seguente:

Iaquina è nella rosa dell'Inter e in off in quella dell'Udinese (per cui nel gioco non ci saranno doppioni o giocatori invisibili)

Coco non sta in nessuna rosa ma il giocatore esiste nel file jug e potrà essere messo nella rosa del Livorno quando vorrete.

Se ad esempio a questo punto vorreste mettere Coco nella rosa dell'Udinese (scambio di giocatori) non dovete far altro che cercare la stringa 0000019E7B (giocatore in off è infatti quello nell'Udinese, se cercaste la stringa 000009E7B sarebbe quello attivo nella rosa dell'Inter)

Sovrascrivete questa stringa (0000019E7B) con quella di Coco 00000D30F

In questo caso è evidente quando sia importante seguire la sequenza che vi ho appena descritto.

Infatti se non mettete prima il giocatore in off nella sua vecchia squadra e poi metterlo nella nuova; ma fate il contrario, ossia prima lo mettete in una nuova squadra accadrà che quando cercherete la stringa per metterlo in off nell'udinese (nell'esempio fatto) troverete due volte la stessa stringa.

E se vi dimenticate di metterlo in off il giocatore sarà presente in due squadre, a volte in nessuna e il gioco a volte si bloccherà.

Ricapitolando i possibili stati di un giocatore nel file Eq

- 1) nella sequenza 000000+puntatore (oppure 00+puntatore) il giocatore compare nella rosa di quella squadra
- 2) nella sequenza 000001+puntatore (oppure 01+puntatore) il giocatore è in off in quella rosa e non vi comparirà
- 3) Un giocatore potrebbe non essere presente con il suo puntatore nel file eq e quindi non compare in nessuna rosa ma il giocatore comunque esiste nel file jug.
- 4) Il giocatore è attivo in più rose: probabilmente il giocatore comparirà e scomparirà nelle rose, o sarà doppione e probabilmente il gioco prima o poi si bloccherà **ASSOLUTAMENTE DA NON FARE**

Abbiate sempre l'accortezza di salvare il vostro file eq prima di iniziare uno spostamento e mettetelo in una cartella appositamente creata.

Spostate di squadra un giocatore (meglio uno alla volta le prime volte), salvate e provate a entrare nel gioco per vedere se parte e se il vostro spostamento è stato fatto bene.

Se è ok, create di nuovo il file eq del gioco e salvatelo nuovamente nella cartella che avevate creato.

Se non dovesse partire il gioco significa che avete fatto qualche errore, non vi resta che prendere il file che avevate messo da parte e sovrascrivere quello dentro la cartella dbdat del gioco.

Vi consiglio in ogni caso di non fare mai troppi spostamenti insieme, controllate se il gioco va, e salvate ogni volta il file eq.

Allenatore

Per cambiare l'allenatore è altrettanto facile.

Abbiamo già visto dov'è il puntatore dell'allenatore (nel file eq) nella rosa della squadra.

Basta sovrascrivere il puntatore con un altro.

Anche qui attenzione che se vogliamo mettere Ancelotti al Milan dobbiamo ricordarci di toglierlo dal Parma.

Se un allenatore non esiste possiamo modificare uno già esistente nel file ent con la stessa regola valida per i giocatori, ossia il cognome del vecchio allenatore deve essere di pari lunghezza o superiore del cognome di quello nuovo.

Per modificare, ad esempio, Spezziorin (che non allena più) procedere così:

Con il traduttore scrivere spezziorin, tradurlo in esadecimale, e la stringa la incolliamo nella ricerca di Hex con il file ent aperto.

Eseguiamo la ricerca e avremo trovato questo allenatore.

Prendere nota del suo puntatore (come per i calciatori, BC0200 e i 4 bit che seguono sono il puntatore).

Con il traduttore trovare l'esadecimale di Ballardini

Spezziorin 10 lettere = Ballardini 10 lettere

Sovrascrivere il nome di Ballardini in esadecimale nel file ent sopra Spezziorin in esadecimale.

Ora potete sovrascrivere il puntatore di Ballardini nella rosa del Cagliari al posto del puntatore del vecchio allenatore.

Tattiche di default (Questa parte è in pratica ricopiata da quello che ha scritto **tenentesulu** nel forum.

Vale per pc calcio 2001 ma funziona anche per la versione 7+)

Molte squadre, quelle comandate dal computer intendo, hanno una disposizione in campo allucinante.

Se guardate il Palermo nel gioco originale ha una disposizione 5-2-1-2 totalmente assurda. E così la maggior parte delle squadre.

Queste sono le tattiche di default del programma per quella squadra e sono personalizzabili per singola squadra.

I bit che rappresentano una tattica sono 1.760 e li trovi nel file eq 99036.

Dopo le statistiche della squadra e altri byte di cui ignoro il significato.

La tattica inizia quasi sempre con i bit 0E00.

Per essere sicuri della posizione dei 1760 bit è meglio partire dal fondo del file relativo alla squadra.

Prendiamo come inizio il puntatore dell'allenatore (subito prima delle rose, come abbiamo visto).

Saltiamo indietro di 8 byte e dal nono byte compreso conti all'indietro 1760 byte. Quella è la tattica di default della squadra. Per contare all'indietro 1760 byte vi conviene aiutarvi con i numeri offset.

Ora passiamo alla descrizione dei 1760 byte.

Le 11 posizioni in campo dei giocatori sono identificate da 160 byte ciascuna (160 x 11 = 1760).

I primi 160 sono per il portiere. I seguenti 160 per il numero 2 e così a seguire fino al 11.

I 160 byte di ogni singolo giocatore sono le coordinate della posizione del giocatore nelle diverse sezioni del campo possiamo vedere nella finestra delle tattiche avanzate nel gioco.

Il campo è suddiviso in 20 parti, e ogni giocatore ha due posizioni in campo, la posizione senza possesso palla (il tondo con il numero) e una posizione per l'attacco (la freccia con il numero) avremo allora 40 posizioni da identificare, 20 senza palla e 20 in attacco.

Per identificare una posizione occorrono (vi ricordo un byte = una coppia di numeri esadecimali) 4 byte, 2 per la coordinata orizzontale e due per la coordinata verticale, quindi 40 posizioni 4 byte = 160 byte.

Per creare una tua tattica puoi crearla con Hex oppure puoi copiare una tattica preparata da **tenentesulu** che allego a questa guida. Come lui stesso dice non sono perfette ma sicuramente migliori di quelle esistenti.

La procedura è semplice: apri con hex il file eq identifichi il puntatore dell'allenatore della squadra che ti interessa, conti -8 byte da quel punto e dal nono byte in poi vai a ritroso di 1760 fino, probabilmente, fino ai byte EE00. Apri con un file tattica già preparato, lo copi e l'incolli nella sezione identificata nel file eq.

(grazie tenentesulu)

Spostare le squadre nella scelta iniziale e modificare i calendari di Serie A, B e C1A e C1B

Eccoci alla parte che pochi conoscono, aggiornare i calendari alla stagione in corso.

Innanzitutto una precisazione: Le indicazioni che darò sono per il file **managcal** che trovate nella directory **Calcio7**.

Darò le indicazioni sul file managcal originale di pccalcio7+ e non di quello già modificato da me.

Questo perché non tutti avranno il mio file managcal ma tutti hanno l'originale.

Le spiegazioni che darò qui non saranno precisissime come nel caso dei file jug e eq descritti in questa guida questo perché in questo caso ci vuole tantissima attenzione da parte vostra mentre modificate i calendari, non tutto può essere descritto nei particolari anche perché le varie giornate a mio avviso non seguono una logica ferrea per cui è il vostro cervello che deve funzionare e i vostri occhi devono essere allenati a riconoscere i puntatori delle squadre. E poi ci sono tante eccezioni, per cui non può essere un lavoro svolto come una routine.

Spostare le squadre di serie nel menù iniziale di scelta della squadra

Ecco come si presenta il menù



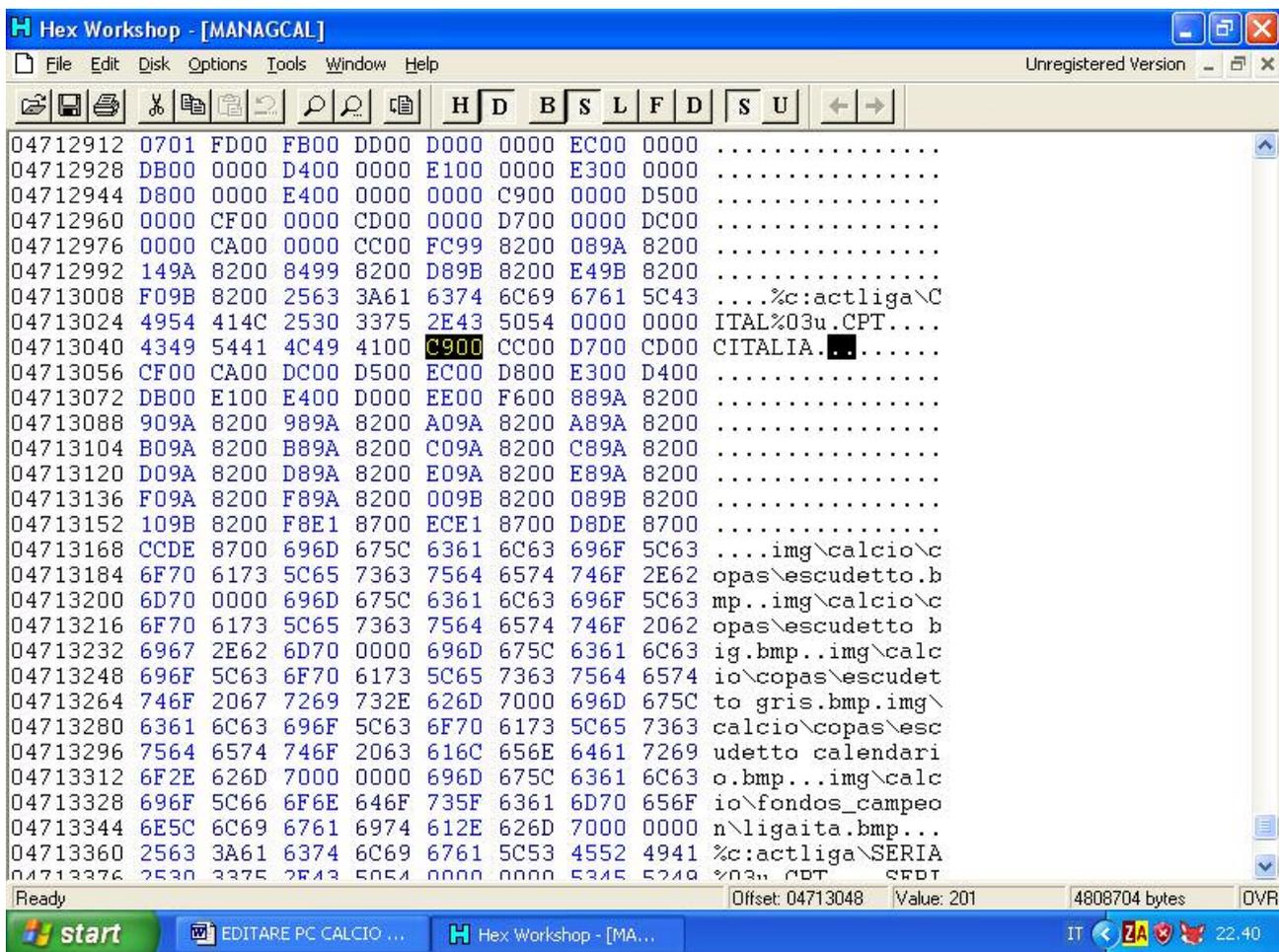
n.b. questa è la schermata del mio file managcal e non di quello originale.

A parte il colore nero, comunque avete capito cosa intendo.

La lista delle squadre italiane di tutte le serie la trovate aprendo con Hex il file managcal e

L'elenco delle 18 squadre di A la trovate all'offset 04.71.30.48

Inizia con C900 ossia il puntatore del Milan (in ordine di classifica finale dell'anno precedente)



L'inizio, con il puntatore del Milan lo vedete evidenziato nella schermata qui sopra.

Modificare questo elenco è banale, basta sovrascrivere i puntatori delle squadre che volete sostituire con quelli nuovi e il gioco è fatto.

L'elenco della Serie B è poco più avanti all'offset 04.71.33.92

L'elenco della Serie C1A è poco più avanti all'offset 04.71.35.52

L'elenco della Serie C1B è poco più avanti all'offset 04.71.36.00

Se non li avete vi allego i puntatori di tutte le squadre di pc calcio. Credo che il file sia per pccalcio2001 ma i puntatori per quello che ho visto sono identici.

Per vederli vi basta aprire la cartella Equipos e contemporaneamente aperto Hex, ciccate su un file e lo trascinate dentro Hex e vedrete il puntatore.

Dimenticavo di dirvi che sopra l'elenco della Serie A ci sono le squadre partecipanti alla Coppa Italia (vedi schermata precedente).

Se volete modificare la supercoppa italiana la trovate all'offset 04.71.37.48 CD00C900 ossia CD00= Parma e C900 = Milan

Per modificarlo basta sovrascrivere questi puntatori con quelli di altre squadre.

Per questa parte direi che è tutto qui.

Queste modifiche ovviamente non bastano. Se fate solo queste vederete che i calendari saranno sempre gli stessi e le classifiche saranno con squadre che compaiono ma che in effetti restano sempre a zero partite giocate.

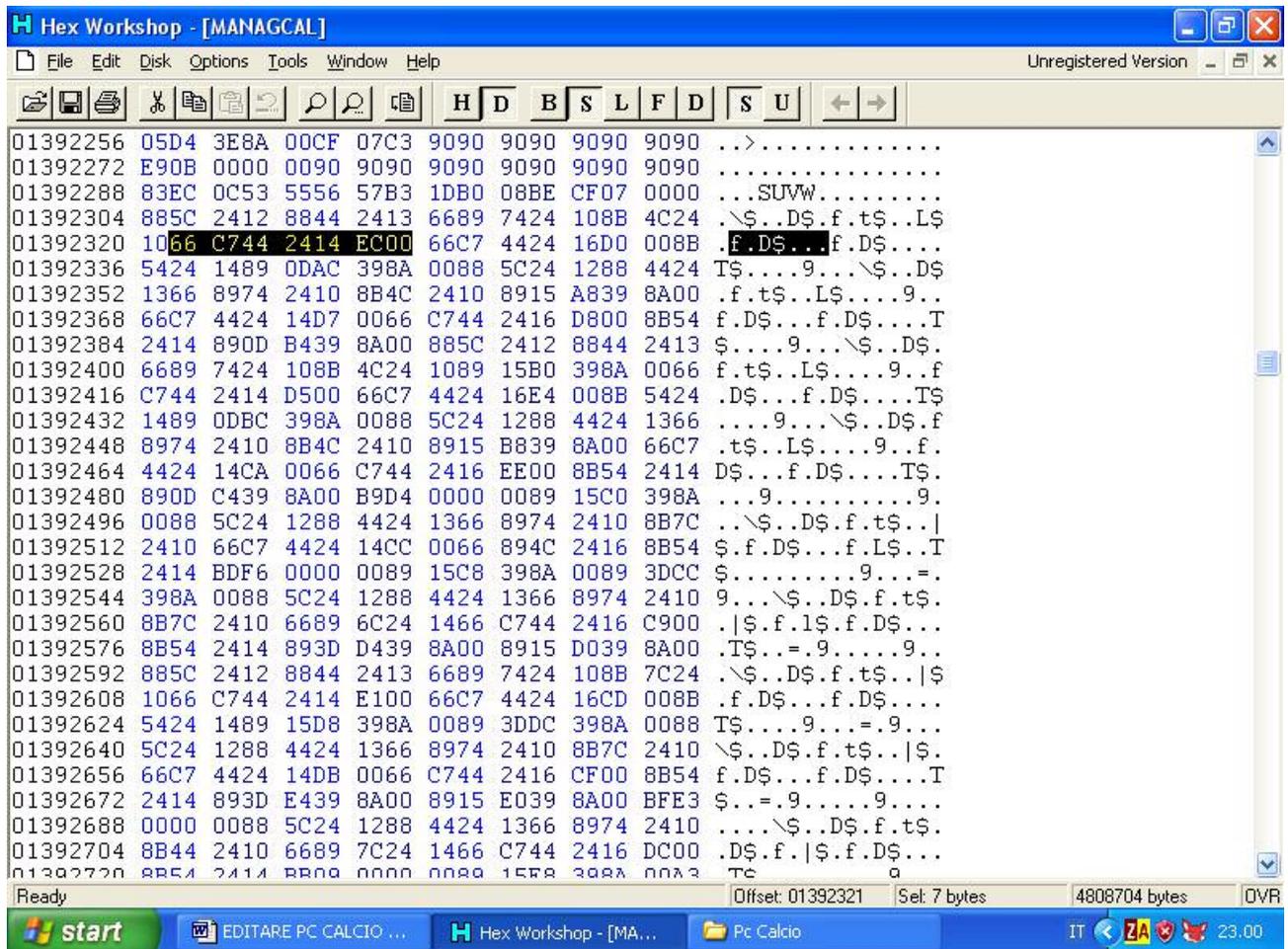
MODIFICARE I CALENDARI

Sempre con Hex e sempre nel file manacal dobbiamo trovare la prima giornata di campionato della serie A.

Nel gioco originale la prima partita della prima giornata è Bologna – Torino, cioè EC00 contro D000

La squadra che gioca in casa si trova, all'inizio, con questa sequenza 66C7442414+puntatore
Per cui la prima giornata sarà
66C7442414EC00 (EC00 =Bologna)

scriviamo questa stringa nelle finestra di ricerca di Hex e troverà:



Evidenziata in neretto la sequenza.

La squadra che gioca fuori casa ha una stringa 66C7442416+puntatore

Come potete vedere i byte che seguono sono proprio 66C7442416D000 (D000=Torino)

Ora se avete scritto su carta tutte le giornate e avrete scritto a fianco i rispettivi puntatori è possibile seguire le varie partide di una singola giornata. Accanto ai puntatori della partita del gioco originale avrete già scritto come intendete modificare la partita e per cui sovrascriverete i puntatori vecchi con i nuovi.

Ovviamente siate furbi fate così: se avete messo al posto del bologna il siena, fatelo sempre per tutte le 17 giornate, così avrete meno possibilità di sbagliare.

Procedete cercando la stringa 66C7442414 della partita successiva (Fiorentina – Bari). Scrivendola nella finestra di ricerca e la troverete a pochi byte di distanza. Così come a occhio vedrete l'avversaria, la squadra che gioca fuori casa (Bari).

Tutto qui? Purtroppo no. I programmatori di pc calcio era un po' cervellotici e per cui ecco la prima eccezione: la Partita Lecce – Milan è diversa dalle altre.

Infatti il lecce (puntatore F600) non è identificato nella stringa sopra descritta.

Ecco come si presenta nel file

```

01392320 1066 C744 2414 EC00 66C7 4424 16D0 008B .f.D$. .f.D$. . . .
01392336 5424 1489 0DAC 398A 0088 5C24 1288 4424 T$. . . .9. . . \$. .D$.
01392352 1366 8974 2410 8B4C 2410 8915 A839 8A00 .f.t$. .L$. . . .9. .
01392368 66C7 4424 14D7 0066 C744 2416 D800 8B54 f.D$. . . .f.D$. . . .T
01392384 2414 890D B439 8A00 885C 2412 8844 2413 $. . . .9. . . \$. .D$. .
01392400 6689 7424 108B 4C24 1089 15B0 398A 0066 f.t$. .L$. . . .9. .f
01392416 C744 2414 D500 66C7 4424 16E4 008B 5424 .D$. . . .f.D$. . . .T$.
01392432 1489 0DBC 398A 0088 5C24 1288 4424 1366 . . . .9. . . \$. .D$. .f
01392448 8974 2410 8B4C 2410 8915 B839 8A00 66C7 .t$. .L$. . . .9. .f.
01392464 4424 14CA 0066 C744 2416 EE00 8B54 2414 D$. . . .f.D$. . . .T$.
01392480 890D C439 8A00 B9D4 0000 0089 15C0 398A . . .9. . . . . . . .9.
01392496 0088 5C24 1288 4424 1366 8974 2410 8B7C . . \$. .D$. .f.t$. .|
01392512 2410 66C7 4424 14CC 0066 894C 2416 8B54 $. .f.D$. . . .f.L$. .T
01392528 2414 BD56 0000 0089 15C8 398A 0089 3DCC $. . . . . . . .9. . . =.
01392544 398A 0088 5C24 1288 4424 1366 8974 2410 9. . . \$. .D$. .f.t$.
01392560 8B7C 2410 6689 6C24 1466 C744 2416 C900 .|$. .f.l$. .f.D$. . .
01392576 8B54 2414 893D D439 8A00 8915 D039 8A00 .T$. . = .9. . . . .9.
01392592 885C 2412 8844 2413 6689 7424 108B 7C24 . \$. .D$. .f.t$. .|$.
01392608 1066 C744 2414 E100 66C7 4424 16CD 008B .f.D$. . . .f.D$. . . .
01392624 5424 1489 15D8 398A 0089 3DCC 398A 0088 T$. . . .9. . . = .9. . .
01392640 5C24 1288 4424 1366 8974 2410 8B7C 2410 \$. .D$. .f.t$. .|$.
01392656 66C7 4424 14DB 0066 C744 2416 CF00 8B54 f.D$. . . .f.D$. . . .T
01392672 2414 893D E439 8A00 8915 E039 8A00 BFE3 $. . = .9. . . . .9. . .
01392688 0000 0088 5C24 1288 4424 1366 8974 2410 . . . . \$. .D$. .f.t$.
01392704 8B44 2410 6689 7C24 1466 C744 2416 DC00 .D$. .f. |$. .f.D$. . .
01392720 8B54 2414 BB09 0000 0089 15E8 398A 00A3 .T$. . . . . . . .9. .
01392736 EC39 8A00 C644 2412 0C88 5C24 1366 8974 .9. . .D$. . . \$. .f.t
01392752 2410 8B44 2410 66C7 4424 14D8 0066 C744 $. .D$. .f.D$. . .f.D
01392768 2416 CC00 8B54 2414 8915 F039 8A00 A3F4 $. . . .T$. . . .9. . .
01392784 398A 0006 4424 1200 885C 2412 6689 7424 o n e \ e f + e
  
```

Visto? Ma perché? La stringa che precede il puntatore è 8B542414BD.
 Cosa c'è di diverso? In effetti è una comodità, se si modifica il Lecce la prima giornata non bisognerà più rifarlo per le successive giornate. Comodo ma non potevano farle per tutte? Invece no le altre le dobbiamo modificare giornata per giornata. Dovrete fare molta attenzione alle successive giornate perché non comparando più il Lecce vi troverete, ad esempio, alla seconda giornata (Verona Lecce) che non troverete l'avversaria del Verona e alla terza giornata l'avversario del Piacenza che gioca in casa e alla quarta giornata Dopo Cagliari – Venezia Non troverete il Lecce che gioca in casa ma la Juventus sua avversaria ospite. Quindi se usate la tecnica di mettere in memoria la stringa 66C7442414 per cercare la partita successiva fate molta attenzione perché vi porterà all'errore.
 Annotatevi l'eccezionalità del Lecce e state molto attenti a mano a mano che procedete nelle varie giornate. Non è l'unica eccezione il Lecce.
 Anche il Venezia segue la stessa regola del Lecce.
 Ora non ricordo di preciso ma so che ci sono anche delle squadre che se le modifichi alla prima giornata e per nove giornate non le devi più modificare e poi dalla 10 ritornano e le dovete modificare per le successive giornate.
 Non mi ricordo tutte le eccezioni ma un consiglio: Modificate solo la prima giornata, salvate e entrate nel gioco, andate sui risultati e scorrete le varie giornate prendendo nota di quelle squadre che compaiono già modificate rispetto all'originale anche per le successive 9 o 17 giornate.
 Ok, è tutto? Vi sento già dire. Magari! Ve lo avevo detto che i programmatori delle dinamic erano un po' cervellotici.
 Dalla 12 giornata (o 11 non ricordo di preciso) l'ordine cambia.
 Non troveremo più prima la squadra di casa e poi quella ospite.
 Troveremo prima la squadra ospite con la sequenza 4C24145068+puntatore e la squadra di casa seguirà con la sequenza 0068+puntatore. Ma perché mi domando??? Non lo so ma così è se vi pare!
 Per questo vi dicevo che occorre pazienza, buona volontà e occhi attenti se non volete fare un casino.

Un ultima cosa, modificando i calendari mi sono annotato gli offset di inizio delle singole giornate (alcune volte me ne sono dimenticato e ho annotato l'offset di fine giornata, scusatemi).

Ecco gli offset per tutte le serie:

Serie A

- 1) 01392320
- 2) 01392163
- 3) 01393180
- 4) 01393663
- 5) 01393996
- 6) 01394425
- 7) 01394848
- 8) 01395277
- 9) 01395696
- 10) 01396128
- 11) 01396592
- 12) 01397024
- 13) 01397488
- 14) 01397952
- 15) 01398432
- 16) 01399376 fine giornata
- 17) 01399888 fine giornata

Serie B

- 1) 01428704
- 2) 01429168
- 3) 01429632
- 4) 01430080
- 5) 01430528
- 6) 01430992
- 7) 01431472
- 8) 01431904
- 9) 01432400
- 10) 01432880
- 11) 01433360
- 12) 01433872
- 13) 01434352 Fine giornata? Non ricordo
- 14) 01434864
- 15) 01435392
- 16) 01435904
- 17) 01436432
- 18) 01436992
- 19) 01437552

Serie C1A

- 1) 01460192
- 2) 01460624
- 3) 01461024
- 4) 01461472
- 5) 01461888
- 6) 01462320
- 7) 01462736
- 8) 01463632 Attenzione credo sia sbagliato
- 9) 01463584
- 10) 01463984
- 11) 01464496
- 12) 01464848
- 13) 01465312
- 14) 01466192 fine giornata
- 15) 01466624
- 16) 01466720
- 17) 01467184

Serie C1B

- 1) 01468160
- 2) 01468608
- 3) 01469040
- 4) 01469456
- 5) 1469888
- 6) 01470320
- 7) 01470720
- 8) 01471152
- 9) 01471568
- 10) 01471984
- 11) 01472384
- 12) 01472848
- 13) 01473312
- 14) 01473776
- 15) non l'ho segnata
- 16) 01474220
- 17) 01475184

Questi offset espressi in decimali non sono precisi al byte ma vi saranno di grande aiuto.

Ovviamente anche per le altre serie valgono le stesse regole della Serie A.

Per quanto mi riguarda è tutto per il momento.

Mi sono ripromesso di trovare anche la champions e la coppa uefa e quando le troverò integrerò questa guida e farò così anche per tutte le altre cose che al momento non mi vengono in mente.

Spero che questa guida vi sarà utile, è stata faticosa scriverla, noiosa ma è servita anche a me per mettere ordine in un mucchio di appunti sparsi che avevo accumulato nel corso di questi ultimi 2 anni.

Vi auguro un buon lavoro, proficuo e divertente.

Ah dimenticavo per la parte dei calendari ringrazio **Monny** che appunto 2 anni fa mi diede le indicazioni valide per la versione 2001 da cui mi sono ricavato le regole per il 7+.

Gianni_Roma 25 Settembre 2005