

RUGBY UNION TEAM MANAGER 2017



Game Manual



Sommaire

Assistance et configuration système	4
<i>Configuration système minimale</i>	4
<i>Assistance</i>	4
<i>Problèmes graphiques ou de carte graphique</i>	5
<i>Erreurs lors de l'utilisation</i>	5
<i>Erreurs lors de l'installation</i>	5
<i>Cartes son</i>	5
<i>Erreur Steam API</i>	5
Configuration	6
Éditeur	7
<i>Échanger un joueur avec un autre club</i>	7
<i>Sauvegarder une partie modifiée dans un emplacement de l'éditeur</i>	9
Charger et sauvegarder une partie	10
Nouvelle partie	11
<i>Créer un manager</i>	12
<i>Choisir la base de données</i>	13

<i>Choisir un club</i>	13
Interface utilisateur générale	14
Comité directeur	15
<i>Cote de manager</i>	15
Sponsoring	16
Recherche de talents	17
<i>Observation des joueurs et des équipes</i>	17
<i>Recherche de personnel</i>	18
Négociations	19
Achat d'un joueur	20
Calibre du joueur	24
Entraînement d'équipe	24
Progression du joueur	25

Emplois des compétitions régionales et internationales	27
Qualités du joueur et choix d'équipe	29
Remplacements	30
Ordres d'équipe	31
Compétences de match	32
FAQ	32

Assistance et configuration système

Configuration système minimale

Windows

Système d'exploitation : Windows Vista
Processeur : Intel Core 1.8 GHz ou plus
Mémoire : 2 Go de RAM
Carte graphique : compatible avec DirectX 9.0c
DirectX : version 9.0c
Stockage : 1 Go d'espace disponible

Mac OS X

Système d'exploitation : Mac OSX 10.8
Processeur : Intel Core 1.8 GHz
Mémoire : 2 Go de RAM
Carte graphique : compatible avec OpenGL 2.0
Stockage : 1 Go d'espace disponible

Assistance

Site web :

www.alternativesoftware.com

Adresse e-mail :

customersupport@alternativesoftware.com

REMARQUE : l'adresse e-mail est réservée aux problèmes techniques et l'assistance en ligne n'est disponible qu'en anglais.

Adresse postale :

Alternative Software Customer Support

PO Box 109

Castleford

WF10 10 4TA - Angleterre

Contactez un membre du service clients :

Téléphone : + 44(0)1977 555 222

Fax : + 44(0)1977 555 111

Entre 11 h 00 et 17 h 00 (heure française)

Du lundi au vendredi, sauf les jours fériés.

Problèmes graphiques ou de carte graphique

Rugby Union Team Manager 2017 nécessite que votre carte graphique soit compatible avec une résolution d'écran de 1024 x 600 et une profondeur de couleurs sur 24 bits ou plus.

Par ailleurs, assurez-vous également de posséder les derniers pilotes pour votre matériel, notamment pour votre carte graphique. Vous pouvez généralement retrouver ces pilotes sur le site du fabricant.

En mode plein écran, des problèmes peuvent survenir si vous utilisez deux écrans. Nous vous conseillons par conséquent de n'utiliser qu'un seul écran.

Erreurs lors de l'utilisation

Le contrôle de compte utilisateur ou l'exécution du programme sur un compte utilisateur limité peut provoquer certains problèmes.

Si un message d'erreur apparaît pendant que vous utilisez le programme, effectuez un clic droit sur le raccourci du programme et sélectionnez Exécuter en tant qu'administrateur, ou désactivez le contrôle de compte utilisateur.

Erreurs lors de l'installation

En cas d'erreur pendant l'installation, désactivez votre logiciel antivirus et réessayez.

Certains logiciels antivirus présentent une sandbox intégrée, ce qui peut empêcher le programme de fonctionner correctement.

Cartes son

Certains pilotes audio peuvent désactiver le périphérique audio si aucune enceinte ni aucun casque ne sont branchés sur votre ordinateur. Veuillez vous référer aux instructions du fabricant pour connaître la bonne configuration pour vos pilotes.

Erreur Steam API

Le message suivant apparaîtra peut-être lorsque vous lancerez le jeu pour la première fois sur Steam.

Erreur fatale. Steam doit être activé pour jouer à ce jeu (SteamAPI_init() failed).

Dans ce cas, redémarrez Steam. Vous devriez alors pouvoir jouer normalement.

Configuration

Sélectionnez la résolution d'écran de votre choix. Toutes les résolutions disponibles via votre carte graphique seront proposées. Nous vous recommandons de jouer avec une résolution d'écran de 1024 x 600 ou plus. Vous pourrez la modifier plus tard depuis le menu Options.

Sélectionnez la qualité graphique appropriée. Commencez par la qualité la plus élevée et réduisez-la si le jeu est trop lent. La qualité graphique ne peut pas être modifiée pendant le jeu.

Sélectionnez l'écran de votre choix, si vous possédez plusieurs écrans. Vous ne pourrez plus changer d'écran pendant le jeu.

L'onglet Entrée est inutile et ne sera plus utilisé dans RUTM 2017.



Éditeur

L'Éditeur vous permet de modifier des éléments du jeu, tels que la compétition, le club, le nom du manager et des joueurs, les attributs des joueurs et leurs qualités. Le nom en sélection internationale est le nom que le joueur utilisera lorsqu'il sera sélectionné pour des matchs régionaux et internationaux (en raison de restrictions de licence). Les joueurs peuvent être transférés d'un club à un autre. Remarque : certaines fonctionnalités des équipes sous licence ne peuvent pas être modifiées. **Échanger un joueur avec un autre club**

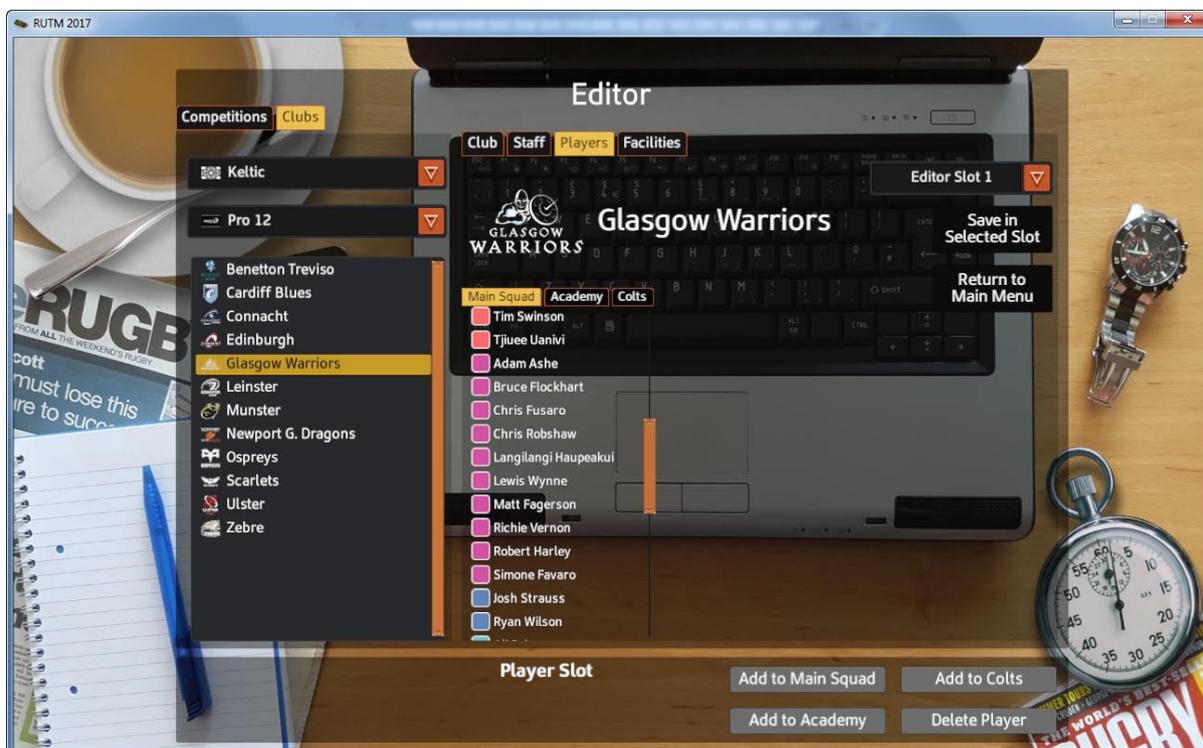
Parcourez la liste des joueurs et sélectionnez celui que vous souhaitez échanger.



Sélectionnez ensuite le bouton Retirer le joueur. Le joueur sera retiré du club et ajouté dans l'emplacement situé en bas de l'écran.

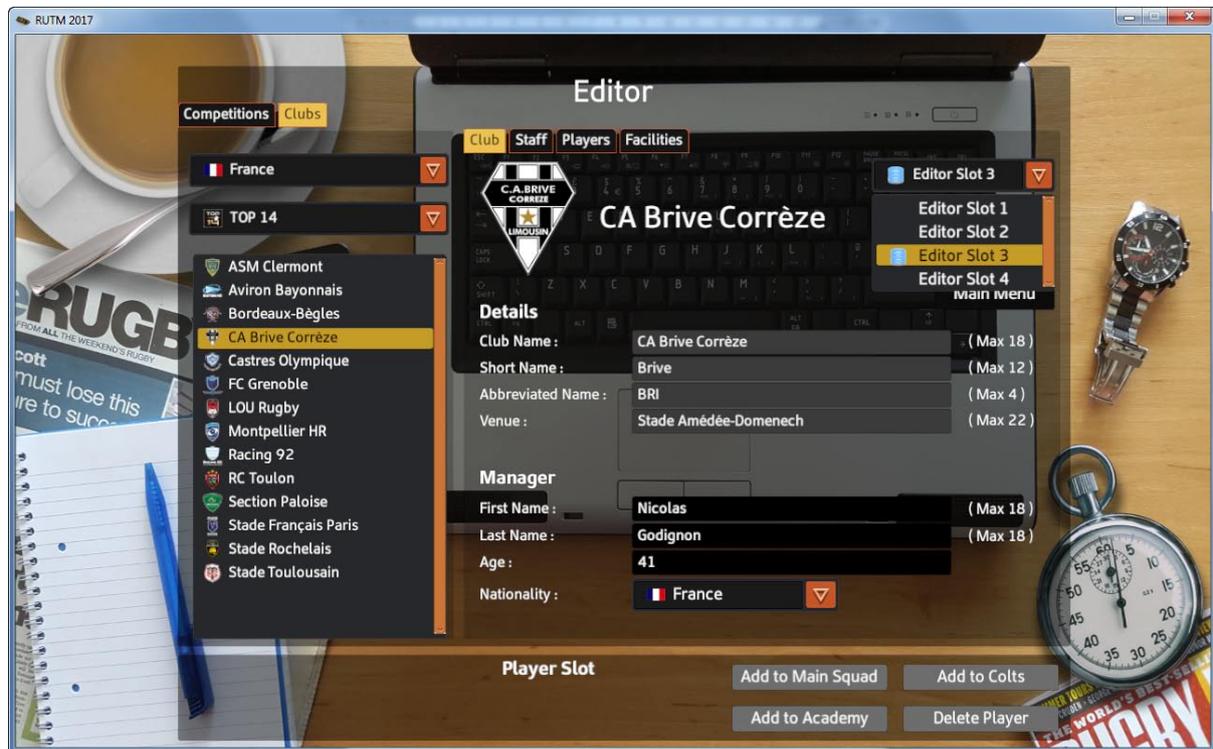


Sélectionnez ensuite le club dans lequel vous voulez envoyer ce joueur, et appuyez sur l'un des boutons Ajouter, en fonction de l'équipe de votre choix. Seuls les joueurs âgés de moins de 19 ans pourront rejoindre les espoirs. Si vous sélectionnez le bouton Supprimer le joueur, celui-ci sera supprimé de la partie en cours. Seul le chargement de la base de données RUTM 2017 par défaut, dans une autre partie modifiée, pourra restaurer un joueur supprimé.

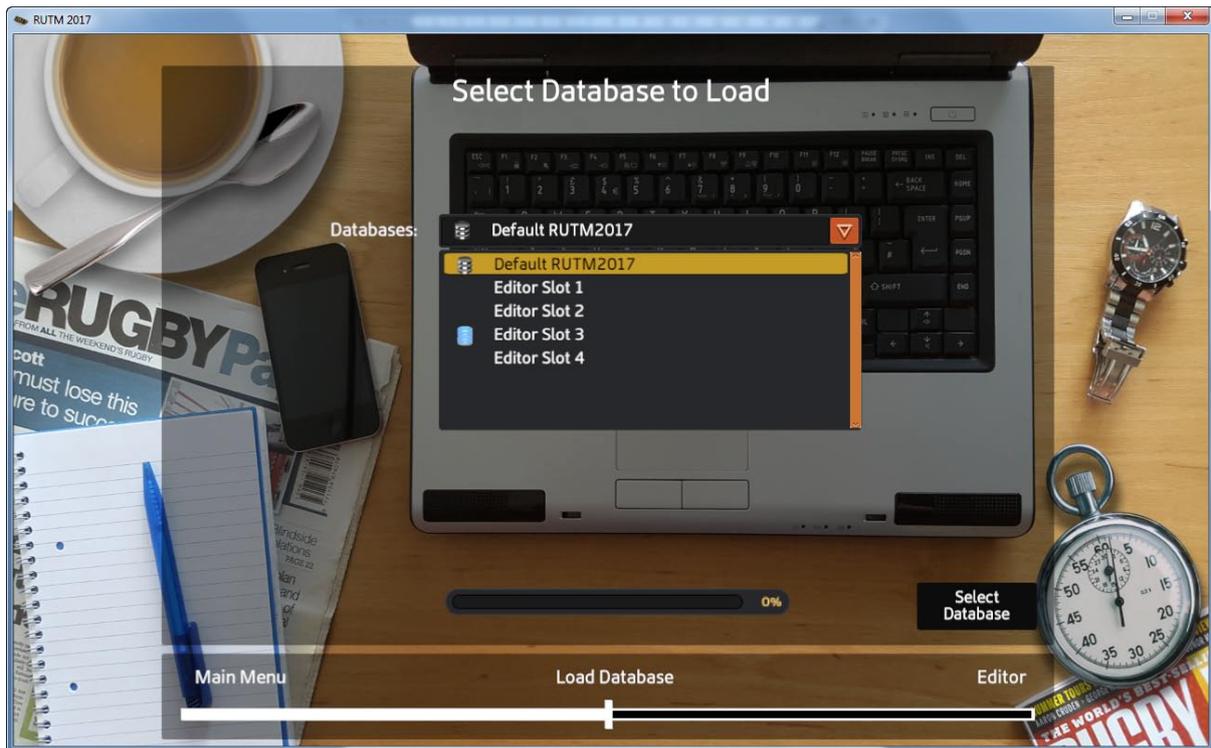


Sauvegarder une partie modifiée dans un emplacement de l'éditeur

Une fois toutes les modifications apportées à une partie, vous pourrez les sauvegarder dans un emplacement de l'éditeur. Vous pouvez utiliser jusqu'à 4 emplacements. Pour effectuer votre sauvegarde, sélectionnez l'emplacement de l'éditeur de votre choix dans le menu déroulant, puis appuyez sur le bouton Sauvegarder dans l'emplacement sélectionné.

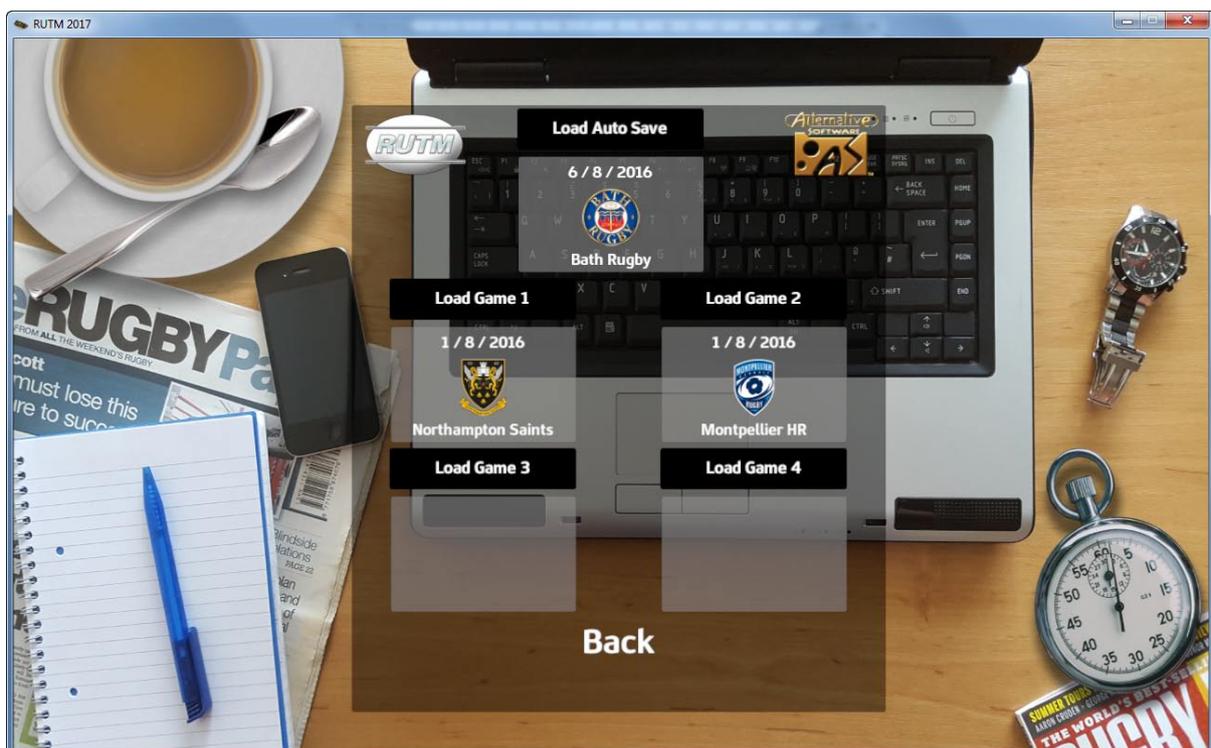


Les parties sauvegardées dans un emplacement de l'éditeur pourront être de nouveau chargées dans l'éditeur pour d'autres modifications, ou sélectionnées comme base de données pour une nouvelle partie. Les parties sauvegardées dans l'éditeur définissent toujours le point de départ d'une partie. Les parties en cours ne peuvent plus être modifiées.



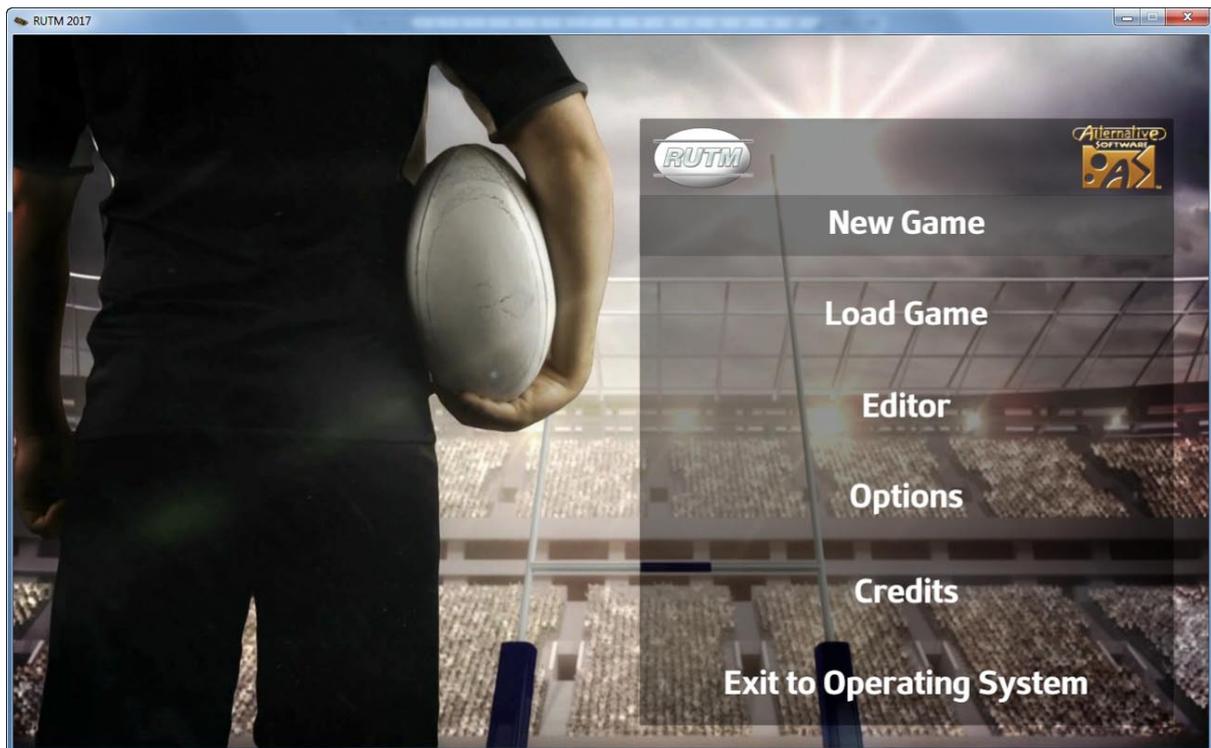
Charger et sauvegarder une partie

Vous pouvez sauvegarder et charger une partie à tout moment, sauf lorsqu'un match est en cours. Il existe 4 emplacements de sauvegarde et un emplacement de sauvegarde automatique.

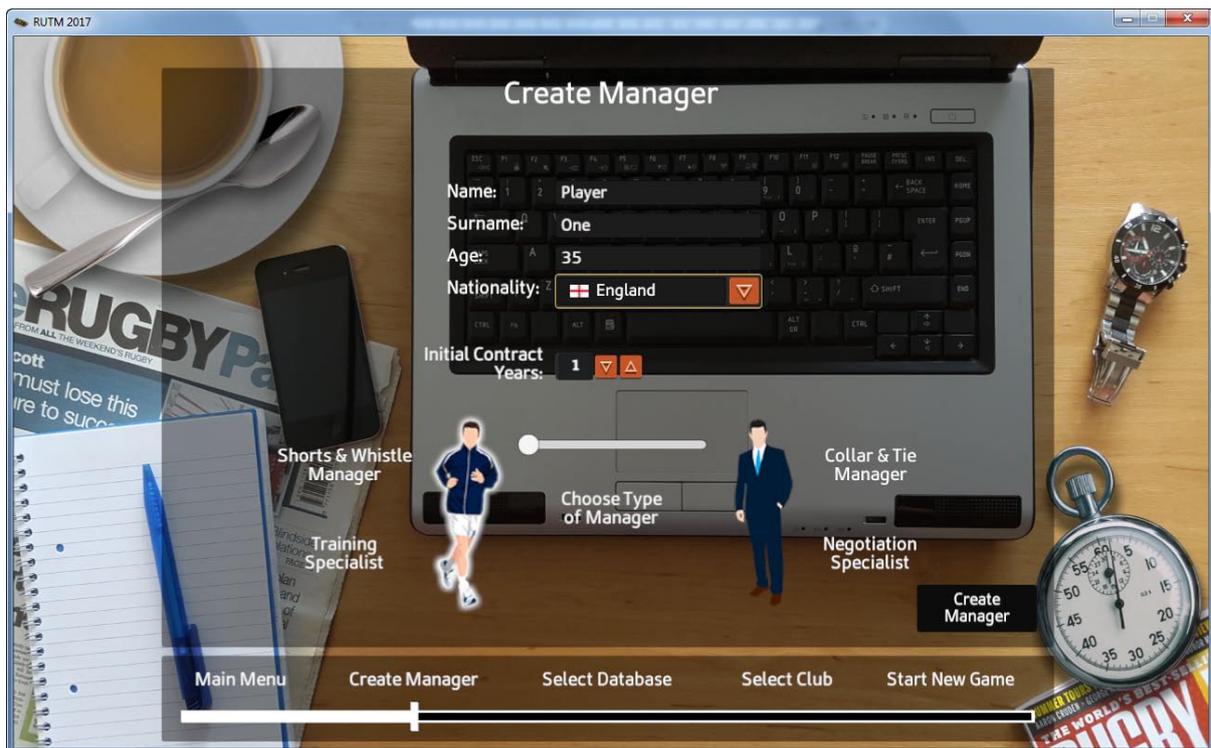


La fonction de sauvegarde automatique permet de sauvegarder une partie juste avant un match, dans l'emplacement correspondant. Cette partie pourra ensuite être chargée comme toute autre partie sauvegardée.

Nouvelle partie



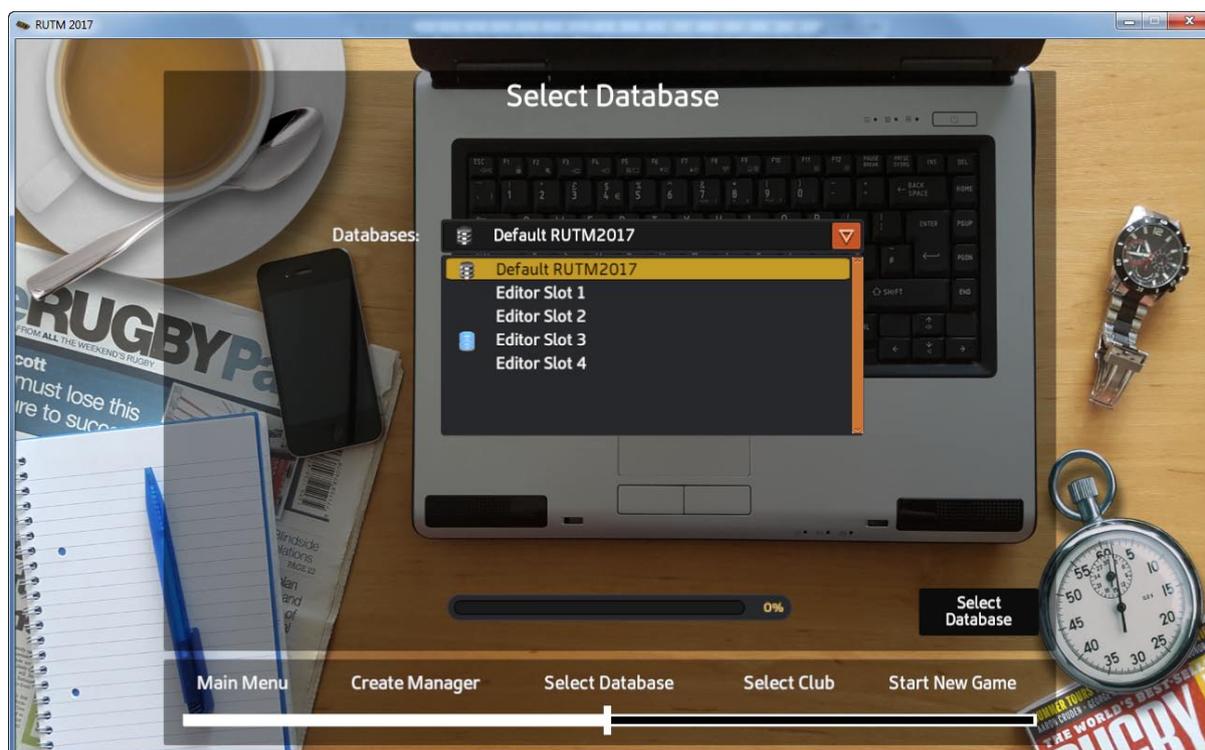
Lorsque vous sélectionnez Nouvelle partie, vous devez effectuer un certain nombre d'actions et prendre un certain nombre de décisions avant de commencer. Ces étapes sont indiquées en bas de l'écran. Pour revenir à l'écran précédent, sélectionnez l'étape correspondante.



Créer un manager

Vous pouvez créer ici votre avatar pour ce monde de jeu. Au moment de choisir votre âge, n'oubliez pas que vous prendrez votre retraite à 65 ans. En fonction du type de manager que vous voulez incarner, vous recevrez des bonus dans différents domaines, centrés sur l'entraînement des joueurs ou les négociations.

Choisir la base de données



Vous pouvez ici charger une partie que vous avez créée et sauvegardée dans l'éditeur. Il s'agira du point de départ de la nouvelle partie. Si aucune partie n'a été créée dans l'éditeur, la base de données par défaut de RUTM 2017 sera utilisée.

Choisir un club

Utilisez les menus déroulants et la liste sur la gauche pour sélectionner un club. Les informations sur le club sont réparties en 4 onglets. Une fois le club de votre choix en surbrillance, confirmez votre sélection à l'aide du bouton Sélectionner le club. Les offres d'emploi vous permettront de changer de club. Vous n'êtes donc pas obligatoirement cantonné au même club pendant toute votre carrière.



Interface utilisateur générale



A : parcourir les menus

B : sélection du menu principal

- C : sélection des sous-menus
- D : zone principale

Les boutons B vous permettent de parcourir certaines catégories, qui contiennent des sous-catégories accessibles via les boutons C.

Comité directeur

Le comité directeur de chaque club est composé de 3 membres : un président et 2 directeurs. Chacun d'entre eux juge le manager du club de la manière suivante :

- Le président juge les exigences ;
- Un directeur juge les résultats ;
- Un directeur juge la réputation.

Assurez-vous d'obtenir les faveurs du comité directeur pour garder votre poste de manager du club. Si le soutien de chaque membre du comité tombe en dessous de 10 %, le manager sera viré. Dans ce cas, le manager aura la possibilité d'accepter un autre poste proposé dans les offres d'emploi.



Cote de manager

Si un manager remplit les exigences du président en une saison, sa cote gagnera 1 étoile. Les effets de ses entraînements et son pouvoir de négociation seront améliorés.

Sponsoring

La majeure partie du revenu annuel d'un club provient de ses sponsors. Quand des contrats de sponsoring se présentent, vous devez choisir entre les différentes offres proposées. Le sponsoring n'est toutefois pas qu'une question financière, puisque chaque offre peut augmenter votre réputation au moment de lancer la campagne publicitaire de la saison.

The screenshot displays the 'RUTM 2017' interface for Bath Rugby. The header includes the club name, date (Mon 1st Aug 2016), and navigation options like 'Rep / Int', 'Options', and 'Advance Screen'. A sidebar on the left contains various icons for navigation. The main content area is divided into sections for 'Proposed Sponsorship Deal' and 'Current Sponsorship Deal'. The proposed deal is for Panco Energy, offering a 3-year contract from 8/2016 to 7/2019 for £7,231,000 per year, totaling £21,693,000, with a +24 Reputation Boost. The current deal is also for Panco Energy, offering a 3-year contract for £7,231,000 per year with a +24 Reputation Boost. A 'Trillion' deal is also visible, offering a 1-year contract for £7,243,000 per year with a +17 Reputation Boost. A 'Blue Box Digital' deal is also visible, offering a 1-year contract for £7,220,000 per year with a +26 Reputation Boost. A 'Sponsor-funded Advertising Campaign' section at the bottom indicates that such campaigns boost the club's reputation once a year.

Proposed Sponsorship Deal

Company Name :	Panco Energy
Sponsorship Duration :	3 yr/s from 8/2016 to 7/2019
Sponsorship Amount :	£ 7,231,000 per yr totalling £ 21,693,000
Advertising Campaign :	+24 Reputation Boost

Current Sponsorship Deal

Company Name :	
Sponsorship Duration :	
Sponsorship Amount :	
Advertising Campaign :	

Sponsor-funded Advertising Campaign
Boosts the Club's Reputation once a year

Recherche de talents

Observation des joueurs et des équipes

Pour consulter les attributs d'un joueur ou d'un effectif, vous devez tout d'abord affecter un recruteur à cette tâche.



- Utilisez les boutons < et > pour sélectionner le recruteur de votre choix ;
- Sélectionnez la ligue correspondante dans les menus déroulants ;
- Faites ensuite votre choix parmi les options Observer une équipe, Recherche de talents (sélectionnés), Observer l'équipe adverse, Recherche de talents (international) ou Recherche de talents (poste).

La durée de l'observation varie en fonction de la cote du recruteur.

Recherche de personnel

Pour rechercher un membre du personnel, le menu est similaire mais les résultats sont affichés dans la même fenêtre.



Là encore, la durée de l'observation varie en fonction de la cote du recruteur.



Négociations

Il existe 3 types de négociations :

- De club à club ;
- De club à joueur ;
- De club à membre du personnel.

Ces 3 types calculent un ratio de levier total, avec les facteurs listés de chaque côté. Le ratio de levier total détermine si le prix demandé pourra être accepté ou non.

The screenshot shows the 'Club to Player Negotiation' interface in RUTM 2017. The interface is divided into several sections:

- Club:** Manager x 10 (Player One), Agent x 20 (Eric Baniau), Club Expectations x 1, Club Results x 1, Club Reputation x 1, Facilities x 20, League Calibre Difference x 100 (+1), Mediator Assessment £ 10,000.
- Club to Player Negotiation:** Negotiating contract of: Jack Tovey, Salary £ 35,464. Contract length Yr/s: 0. Offer salary £: 35464.
- Player:** Representative Duty + 100 (Doesn't Qualify), International Duty + 100 (Doesn't Qualify), Star Player + 100 (Doesn't Qualify), Attributes x 2, Potential x 1, Morale x 1, Age (peaking at 25) x 1, League Calibre Difference x 100 (-1).
- Overall Leverage Ratio:** 71 : 29. Contracted to Bristol. Asking contract length: 3. Asking salary: £ 45,749.
- Offers:** Offer 1, Offer 2, Offer 3, Offer 4, Offer 5.
- View Profile** button.

Un manager « costard cravate » pèsera davantage dans le calcul du ratio qu'un manager « survêtement et sifflet » ayant la même cote. Ils recevront également 2 propositions d'offre supplémentaires.

Achat d'un joueur

L'achat d'un joueur se déroule en plusieurs étapes :

1) Le joueur doit être repéré et observé, c'est-à-dire placé dans une liste dans Réseau de recherche de talents soit lors de l'observation de son club ou de son poste, soit lors de l'observation des joueurs sans contrat ou sur la liste des transferts et des prêts.



2) Le joueur doit être ajouté dans vos joueurs sélectionnés, soit depuis le menu Réseau de recherche de talents, soit depuis le menu Profil du joueur.



3) Contactez ensuite le club d'un joueur depuis le menu des joueurs sélectionnés. Vous arriverez à la phase des négociations avec le club.



4) Une fois le prix accepté dans le menu Négociations avec le club, le joueur sera ajouté dans la catégorie Autorisés par le club.



5) Depuis le menu Autorisés par le club, vous pouvez désormais contacter le joueur et accéder au menu Négociation auprès du joueur.



6) La négociation est la dernière étape de l'achat d'un joueur. Une fois les détails liés au salaire réglés, le joueur rejoindra votre club.



Pour les joueurs sans contrat, le transfert n'est pas payant, puisque aucune négociation n'est requise avec un autre club. Par conséquent, les joueurs sans contrat figurant sur la liste des joueurs sélectionnés accéderont directement dans la catégorie Autorisés par le club, sans passer par les étapes 3) et 4).

Calibre du joueur

Ce calibre peut être :

- Classe mondiale
- International
- National
- Professionnel
- Semi-pro
- Amateur

Puisqu'il existe de nombreux attributs par joueur, dont la valeur varie de 0 à 99, le calibre vous permet rapidement d'estimer le niveau actuel d'un joueur.

Entraînement d'équipe

Tous les quinze jours, vous devez remplir et envoyer le programme d'entraînement de votre équipe. Sélectionnez la séance d'entraînement, puis cliquez sur l'emplacement dans le programme pour assigner cette séance. Le manager pourra effectuer des ajouts à la séance d'entraînement. Le nombre de ces ajouts dépend du type de manager et de sa cote. Un manager « survêtement et sifflet » aura davantage d'ajouts à sa disposition qu'un manager « costard cravate » partageant la même cote.

The screenshot displays the 'Bath Rugby' interface for 'RUTM 2017'. The top navigation bar includes 'Home', 'Training Overview', 'Training Rota', and 'Individual Regimes'. The date is 'Tue 9th Aug 2016'. A sidebar on the left contains various icons for navigation. The main content area is divided into several sections:

- Training Session:** A list of activities such as Cardio Workout, Simulated Match, Attacking Unopposed, Defensive Patterns, Tackle Practise, Power Lifting, Long Distance Run, Set-Piece, Tactical Directions, Kicking, Sprint Drills, and Rest.
- Facility:** A list of locations including Gym, Training Paddock, Equipped Enclosure, Running Track, Tactical Briefing Room, and n/a.
- Additions (0 left):** A list of checkboxes for session options: Include Anaerobic, Allow Contact, Rotate Positions, Emphasis on Blitz, Promote Big Hits, Pyramid Sets, Competitive Race, Include Rucking, Extended Session, Include Goal & Drop, and Inc. Resistance Training.
- Involved Coaches:** A section for selecting coaches and their specialisations.
- Effected Attributes per Session:** A section for selecting attributes and training quality.
- Rotas:** A grid showing the weekly rotation of sessions. The grid is organized into columns for 'Rota Locked In', 'Auto Complete', and 'Clear All'. Each cell in the grid contains a session name and a corresponding icon.

Pour chaque combinaison de séances d'entraînement dans le programme, l'effet global sur les attributs du joueur sera visible depuis le menu Aperçu de l'entraînement.



Progression du joueur

Au fil des entraînements et de son temps de jeu, le joueur verra ses attributs augmenter ou diminuer en cas de blessure. Cette variation poursuivra le joueur jusqu'à la saison suivante, et modifiera son calibre en conséquence au fil de sa progression. Tous les attributs du joueur augmentent proportionnellement à son potentiel restant. Ainsi, un joueur plus jeune avec beaucoup de potentiel s'améliorera davantage qu'un joueur plus âgé au potentiel plus restreint, et ce pour le même entraînement. Dès lors qu'un joueur atteint l'âge de 30 ans, ses attributs commencent à diminuer.

Un jeune joueur avec beaucoup de potentiel restant :

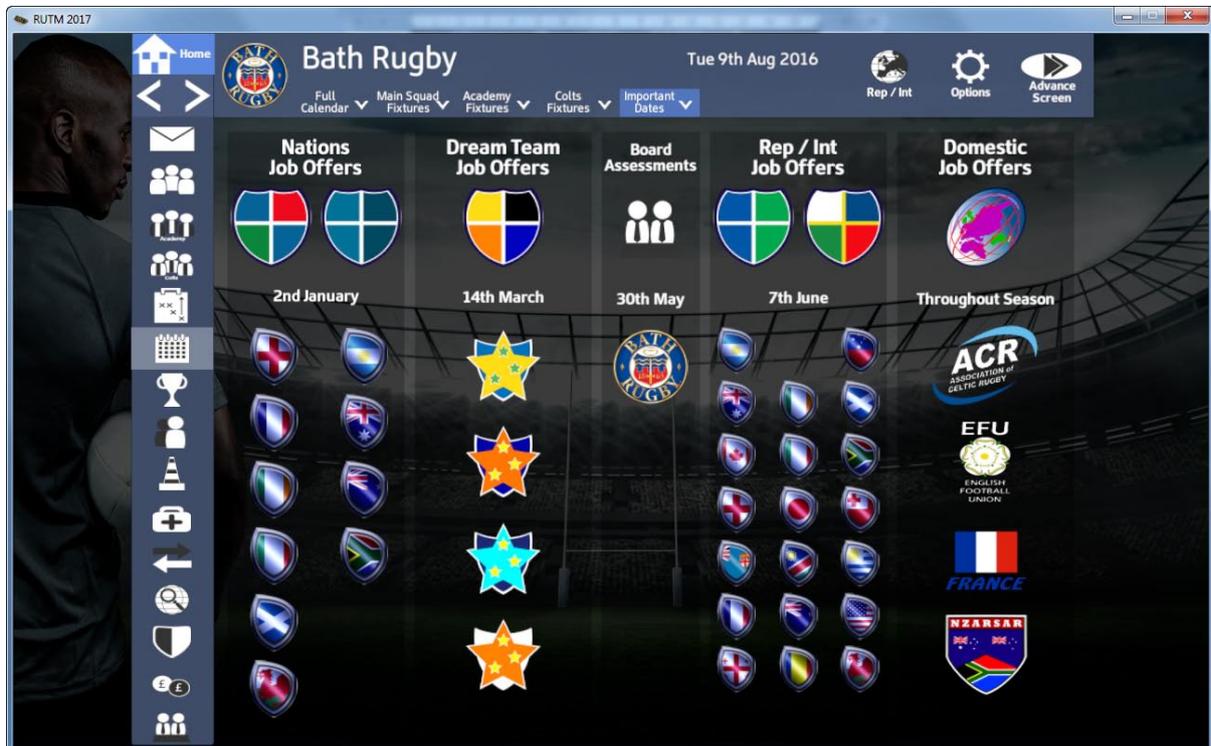


Un joueur plus âgé à l'approche de la retraite :



Emplois des compétitions régionales et internationales

À certaines dates du calendrier, des emplois seront disponibles pour les compétitions régionales et internationales. En tant que manager d'un club national, vous avez la possibilité de postuler à ces emplois, qui sont en parallèle avec votre poste actuel.



Qualités du joueur et choix d'équipe

Chaque joueur star présente un niveau de calibre :

Éni - Énigmatique ;

Mot - Motivant ;

Int - Intimidant ;

Rés - Résolu.

Les joueurs stars sont les meilleurs dans leur niveau de calibre.

Ils sont capables de changer le cours d'un match à eux seuls, et d'attirer un grand nombre de spectateurs.

En revanche, leurs salaires et primes de signature sont importants.

Remarque : un joueur non-star de haut calibre sera généralement plus performant qu'un joueur star de calibre inférieur.

Énigmatique

(Attaque uniquement : fort effet négatif sur plusieurs défenseurs)

Les joueurs énigmatiques ont cette capacité rare à faire douter les défenseurs adverses qui se dressent devant eux et à les laisser dans l'expectative, réduisant leurs performances et l'efficacité de leurs plaquages.

Les défenseurs résolus et motivés sont immunisés contre les effets des attaquants énigmatiques.

Les défenseurs énigmatiques sont aussi immunisés contre les effets des attaquants énigmatiques.

Motivant

(Attaque et défense : empêche tous les effets négatifs sur plusieurs coéquipiers)

Les joueurs motivants inspirent leurs coéquipiers dans un rayon de 6 mètres autour d'eux, tant en attaque qu'en défense.

Les joueurs motivés sont immunisés contre les effets énigmatiques et intimidants des joueurs adverses.

Les joueurs motivants ne peuvent pas être eux-mêmes motivés.

Intimidant

(Attaque et défense : léger effet négatif sur plusieurs adversaires)

Les joueurs intimidants impressionnent leur vis-à-vis en attaque, et le porteur de balle en défense. Les joueurs intimidés plaquent et percutent un peu moins efficacement.

Les joueurs résolus et motivés sont immunisés contre les effets d'intimidation.

Les joueurs intimidants ne peuvent pas être eux-mêmes intimidés.

Résolu

(Attaque et défense : immunise contre tous les effets négatifs)

Les joueurs résolus sont immunisés contre les effets énigmatiques et intimidants des joueurs adverses.

Progression de l'équipe

La jauge de progression de l'équipe augmente lorsque vos avants gagnent du terrain et remportent les plaquages frontaux. Plus la progression de l'équipe est élevée, plus vous aurez de chances de créer des espaces dans la ligne de défense adverse avec vos arrières.

Attaque improvisée

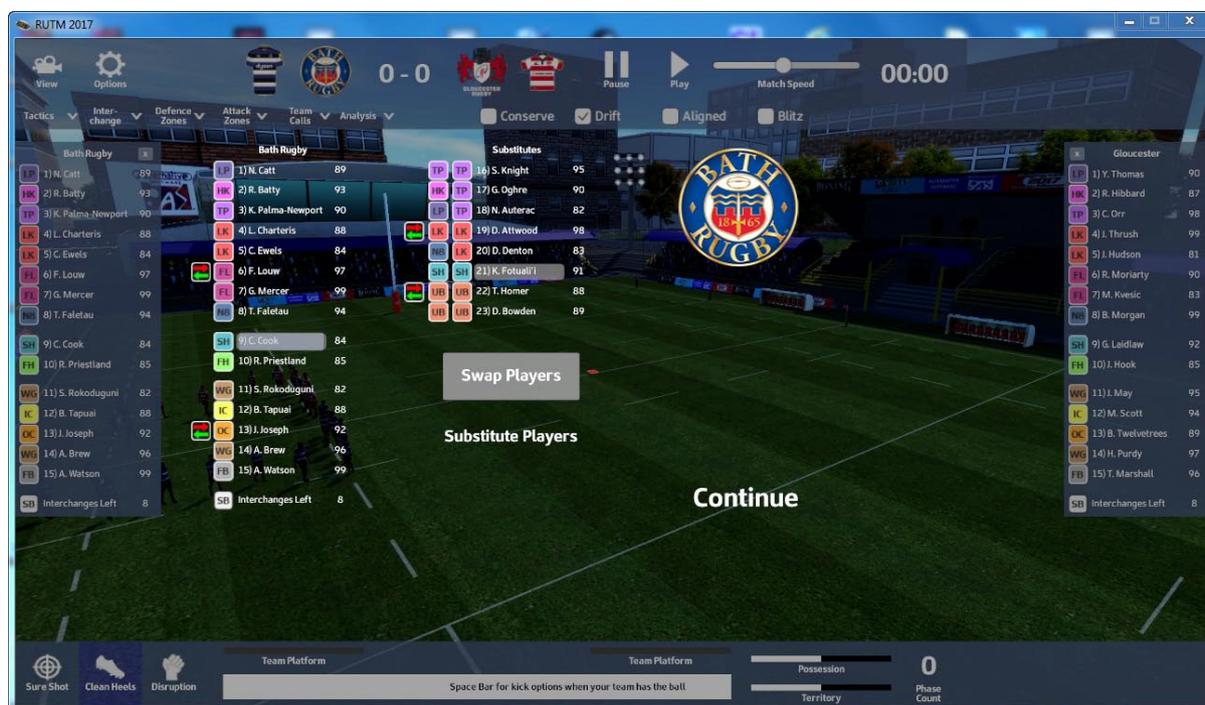
Utilisez le curseur de l'interface en bas de l'écran pour choisir de remonter le ballon avec vos avants ou avec vos arrières.

Défense improvisée

Cochez les cases de l'interface en haut de l'écran pour choisir votre organisation défensive.

Remplacements

Au cours du match, sélectionnez le bouton Remplacements en haut à gauche de l'écran. Les joueurs seront listés sur la gauche, et les remplaçants sur la droite. Cliquez sur le remplaçant que vous voulez faire entrer sur le terrain pour le mettre en surbrillance, puis cliquez sur le joueur que vous voulez remplacer pour le mettre aussi en surbrillance. Cliquez ensuite sur le bouton Remplacer pour confirmer le remplacement. Celui-ci sera effectué lors du prochain arrêt de jeu.



Ordres d'équipe

- Chien fou
Plaquages groupés et à impact fort
- Asphyxie du créateur
Déplacements rapides sur les positions pivots
- Surchauffe des moteurs
Efficacité accrue des avants
- Rugby champagne
Toutes les actions avancées et intermédiaires disponibles
- Perte de balle en phase statique
Récupération de balle sur les mêlées et les touches adverses
- Défense soudée
Pas de plaquages manqués ni de boost d'énergie
- Réaction aux ordres adverses
Annuler l'ordre d'équipe adverse



Compétences de match

Avants contre avants (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8)

Les avants les plus agressifs recevront la compétence Perturbation

La compétence Perturbation initie une bagarre entre les équipes

- Arrières contre arrières (9, 10, 11, 12, 13, 14, 15)

Les arrières les plus rapides recevront la compétence Franchissement

La compétence Franchissement permet au porteur de balle qui franchit une ligne de conserver sa vitesse maximale pendant toute la durée de la phase de jeu

- Botteurs contre Botteurs (10, 12)

Les meilleurs botteurs recevront la compétence Pied fiable

La compétence Pied fiable garantit la précision d'une pénalité ou d'une transformation

FAQ

Q : Si un assistant est affecté à l'équipe A, faudra-t-il gérer leurs matchs ?

R : Non. Si vous avez un assistant affecté à l'équipe A, vous recevrez simplement un e-mail contenant le résultat du match.

Q : Est-il possible de simuler les matchs de l'académie et des espoirs ?

R : Oui. Seuls les matchs de l'académie et des espoirs pourront être simulés.

Q : Pourquoi mes défenseurs sont-ils aussi vite fatigués ?

R : Il peut y avoir plusieurs raisons à cela : soit vous débutez les matchs avec une énergie réduite en raison de la fatigue due au match précédent, soit vous utilisez trop la défense inversée. Pour réduire les effets de la fatigue, assurez-vous d'affecter des kinés après les matchs. La défense inversée est très efficace mais fatigue vite les joueurs. Pensez à ne l'utiliser que lors des moments décisifs d'un match.

Q : Il n'y a pas suffisamment de joueurs disponibles dans l'équipe espoir. Faut-il recruter davantage de joueurs ?

R : Vous devez acheter des joueurs espoirs via l'une des options immédiates du menu Affecter le recruteur. Assurez-vous de sélectionner un championnat des espoirs pour recruter des joueurs espoirs.

Q : Il n'y a pas suffisamment de joueurs de première ligne disponibles dans l'équipe espoir. Faut-il recruter davantage de joueurs de première ligne ?

R : Vous devez acheter des joueurs de première ligne via l'une des options immédiates du menu Affecter le recruteur. Assurez-vous de sélectionner un championnat des espoirs pour recruter des espoirs.

Q : Comment maintenir une bonne condition physique ?

R : Outre l'entraînement d'équipe, il existe un entraînement individuel pour les joueurs. Celui-ci inclut de la natation ou de la course en montée, qui amélioreront la condition physique du joueur.

Q : Comment fonctionne le système de fatigue et comment améliorer le temps de récupération ?

R : Les joueurs accumulent de la fatigue au fil des matchs. Si un joueur éprouve encore de la fatigue d'un match précédent, son énergie sera réduite au cours du match suivant. Pour améliorer le temps de récupération, recrutez des kinés compétents et affectez-les aux joueurs après un match.

Q : Un joueur de première ligne doit-il être remplacé pour cause de suspension temporaire ou d'exclusion ?

R : Admettons que l'un de vos joueurs de première ligne (le pilier) ait été temporairement suspendu ou exclu, avant d'être automatiquement remplacé par le troisième ligne aile en position 7. Votre troisième ligne se retrouve désormais en position 1, occupant potentiellement le poste de pilier. Puisqu'il ne s'agit pas de son poste de prédilection, vous devrez remplacer le troisième ligne en position 1 par un joueur de première ligne (pilier ou talonneur) du banc, afin que le match puisse

reprendre.

Q : De combien de jours est-il possible d'avancer le jeu ?

R : En fonction du paramètre défini dans le menu Avancer, vous pouvez avancer le jeu de 1 à 7 jours.

Q : Est-il possible d'effectuer des modifications dans des sections déjà sélectionnées (programme d'entraînement, sponsoring) ?

R : Une fois le programme d'entraînement validé, il restera 2 semaines pendant lesquelles vous pourrez le modifier et le valider à nouveau. Vous pouvez acquérir un nouveau sponsor au début du jeu, puis à chaque fois qu'un contrat arrive à expiration.

Q : Quelles équipes conviennent le mieux à un débutant ou à un joueur expérimenté ?

R : Les clubs des championnats inférieurs sont mieux adaptés aux débutants, car ils ne disposent pas d'académie ni d'équipe espoir.

Q : Le jeu ne fonctionne pas de manière optimale sur mon ordinateur portable. Faut-il que je modifie la configuration initiale ?

R : Vous pouvez modifier la résolution d'écran ou passer en mode Plein écran depuis le menu Options.

Q : Comment supprimer une partie sauvegardée ?

R : Vous pouvez charger ou supprimer une partie sauvegardée depuis le menu Options du jeu (et non de l'accueil).

Q : Est-il possible de choisir un manager de sexe féminin ?

R : Si les images des managers ne représentent que des hommes, vous pouvez parfaitement choisir un nom féminin.

Q : Comment recevoir les nouvelles offres d'emploi ?

R : Les nouvelles offres d'emploi sont automatiquement ajoutées dans Accueil -> Offres

d'emploi.Q : Comment initier une négociation ?

R : Consultez la section « Achat d'un joueur » de ce manuel.Q : À combien d'emplois différents puis-je postuler ?

R : Vous pouvez postuler à un poste national, un poste international en cours de saison, un poste dans votre équipe de rêve, et un poste régional / international à la fin de la saison.Q : Puis-je modifier le type de manager ou faut-il que je recommence une partie ?

R : Une fois le type de manager sélectionné au début de la partie, vous ne pourrez plus le modifier pendant tout le reste de sa carrière.Q : Est-il possible de revenir dans un club précédent après avoir accepté une autre offre d'emploi ?

R : Oui, un ancien club voudra peut-être refaire appel à vous et vous faire une nouvelle proposition.Q : Comment améliorer ma cote et augmenter mon salaire ?

R : Remportez des matchs et remplissez les exigences du comité directeur.Q : Comment employer davantage de personnel ?

R : Rendez-vous dans le menu Personnel -> Recherche de personnel, puis ajoutez une petite annonce pour différents postes ou recherchez des membres du personnel d'autres clubs pour leur proposer une offre.

Q : Est-il possible de négocier les offres des autres équipes pour des joueurs ?

R : Non, il s'agit d'une seule offre permanente que vous devez accepter ou refuser.Q : Sur quoi se base le ratio de levier total ?

R : Le ratio de levier total, qui apparaît dans les menus de négociation, dépend de tous les facteurs indiqués sur l'écran.

Q : Est-il possible d'avoir davantage de matchs ?

R : Non, vous avez un nombre défini de matchs pour toutes les compétitions auxquelles vous participez, à l'exception des matchs amicaux de pré-saison qui peuvent être organisés au début de chaque saison.

Q : Est-ce que le jeu sauvegarde automatiquement les modifications ?

R : Oui, un fichier de sauvegarde automatique est créé avant chaque match de votre équipe.

Q : Comment sauvegarder les modifications ?

R : Rendez-vous dans le menu Options et sauvegardez votre partie dans l'un des quatre emplacements.

Q : Quelle est la différence entre la sauvegarde automatique et les autres parties sauvegardées ?

R : Il n'y a aucune différence, mis à part que les sauvegardes automatiques sont créées automatiquement avant les matchs.

Q : Quel est le meilleur moyen pour améliorer la réputation du club ?

R : Les causes des changements de réputation au sein du club sont répertoriées dans le menu Comité directeur -> Confiance du comité.

Q : Puis-je disputer les matchs si je suis un manager « costard cravate » ?

R : Oui, vous pouvez disputer les matchs quel que soit votre type de manager.

Q : Dans la section Aperçu de l'entraînement, certains entraîneurs ont aucune séance d'entraînement, contrairement à d'autres qui en ont beaucoup. Est-il possible de changer cela ?

R : Oui. L'aperçu vous permet de voir les entraîneurs concernés par les séances d'entraînement, et d'ajouter d'autres séances dans le programme d'entraînement.

Q : Puis-je remplacer des joueurs et les changer de poste pendant un match ?

R : Oui, vous pouvez les remplacer ou les changer de poste au cours d'un match, depuis le menu Remplacements.

Q : À quoi correspondent les icônes dans le coin inférieur gauche de l'écran ? (pied fiable, franchissement, perturbation)

R : Il s'agit des compétences. Pour en savoir plus, consultez la page 32 de ce manuel.

Q : Ai-je autant de chances de gagner un match en le simulant qu'en le disputant ?

R : Vous aurez plus de chances de gagner un match disputé qu'un match simulé, en raison des modifications tactiques, des remplacements et des ordres d'équipe que vous pourrez effectuer au cours du match.

Q : À quoi sert la jauge de progression de l'équipe ?

R : La jauge de progression de l'équipe augmente lorsque vos avants gagnent du terrain et avancent lors des plaquages. Plus votre progression est importante, plus vous avez de chances de créer des espaces dans la ligne de défense adverse.



Mentions de droits d'auteur

© 2016 Alternative Software Ltd