

Inhalt

Support & Systemvoraussetzungen.....	2
Fehlerbehebung.....	3
<i>Video- oder Grafikkarten-Probleme</i>	
<i>Während der Nutzung auftretende Fehler</i>	
<i>Fehler bei der Installation</i>	
<i>Soundkarten</i>	
<i>Steam API Fehler</i>	
Konfigurierung.....	4
Editor.....	5 - 7
<i>Fighter mit einem anderen Club tauschen</i>	5
<i>Bearbeitetes Spiel in einem Editor-Slot speichern</i>	6
Spiel laden und speichern.....	7
Neues Spiel.....	8
<i>Manager erstellen</i>	8
<i>Datenbank auswählen</i>	9
<i>Club auswählen</i>	9
Allgemeine Benutzerschnittstelle.....	10
<i>Direktor</i>	
Kampfstile.....	11
Sponsoring.....	11
Fighter kaufen.....	12
Verhandlung.....	13
Trainingspläne.....	14
Physiotherapiepläne.....	15
<i>Delegierung</i>	15
Fighter-Fortschritt.....	16
Symbole.....	17

Support & Systemvoraussetzungen

Mindestsystemvoraussetzungen

Windows

OS: Windows 7, 8, 10. 64-bit or 32-bit

Prozessor: i5-4200U 1,6GHz+

Speicher: 2GB RAM

Grafiken: Intel HD 4000+

DirectX: Version 10

Speicher: 2GB freier Speicherplatz

MAC OSX

OS: Mac OSX 10.11 or later

Prozessor: i5-4200U 1,6GHz+

Speicher: 2GB RAM

Grafiken: Intel HD 4000+

Speicher: 2GB freier Speicherplatz

Support

Website: www.alternativesoftware.com

E-Mail:: customersupport@alternativesoftware.com

BITTE BEACHTEN: Kontaktieren Sie uns per E-Mail bitte nur bei technischen Problemen. Beachten Sie, dass der Online-Support ausschließlich in englischer Sprache zur Verfügung steht.

Anschrift:

Alternative Software Customer Support

PO Box 109

Castleford

WF10 4TA

Kontaktieren Sie einen Kundendienst-Mitarbeiter unter:

Tel.: +44(0)1977 555 222

Fax: +44(0)1977 555 111

Zwischen 11:00 Uhr und 17:00 Uhr dt. Zeit

Montag - Freitag, außer an Feiertagen.

Fehlerbehebung

Video- oder Grafikkarten-Probleme

Um MMA Team Manager spielen zu können, muss Ihre Grafikkarte eine Ausführung bei einer Bildschirm-Auflösung von 1024x600 und einer Farbtiefe von mindestens 24 Bit unterstützen.

Darüber hinaus sollten Sie sicherstellen, dass auf Ihrem Computer die aktuellen Treiber für all Ihre Hardwarekomponenten installiert sind, einschließlich Ihrer Grafikkarte. Diese Treiber sind normalerweise auf der Website des Herstellers zu finden.

Während der Nutzung auftretende Fehler

Die Benutzerkonto-Kontrolle oder eine Ausführung des Programms bei einem eingeschränkten Benutzerkonto kann zu Problemen führen.

Falls Sie beim Ausführen des Programms eine Fehlermeldung sehen, rechtsklicken Sie auf die Programm-Verknüpfung und wählen Sie „Als Administrator ausführen“ oder deaktivieren Sie alternativ die Benutzerkonto-Kontrolle.

Fehler bei der Installation

Falls bei der Installation Fehler auftreten. Deaktivieren Sie Ihre Antivirus-Software und versuchen Sie es erneut.

Einige Antivirus-Programme haben ein Sandbox-artiges Feature, das das Programm fälschlicherweise am ordnungsgemäßen Funktionieren hindert.

Soundkarten

Einige Audiotreiber können zu einer Deaktivierung des Audiogerätes führen, falls keine Lautsprecher oder Kopfhörer an die Kopfhörerbuchse Ihres Computers angeschlossen sind. Beachten Sie bitte die Anleitungen des Herstellers zum Einrichten eigener Treiber, um die richtige Konfiguration zu gewährleisten.

Steam API Fehler

Diese Benachrichtigung sehen Sie möglicherweise, wenn Sie das erste Mal versuchen, dieses Spiel über Steam auszuführen.

Fatal Error („Schwerwiegender Fehler“) Damit Sie dieses Spiel spielen können, muss Steam ausgeführt werden (SteamAPI_init() failed)

Sollte es dazu kommen, bitte Steam schließen und neu starten. Danach sollten Sie das Spiel ausführen können.

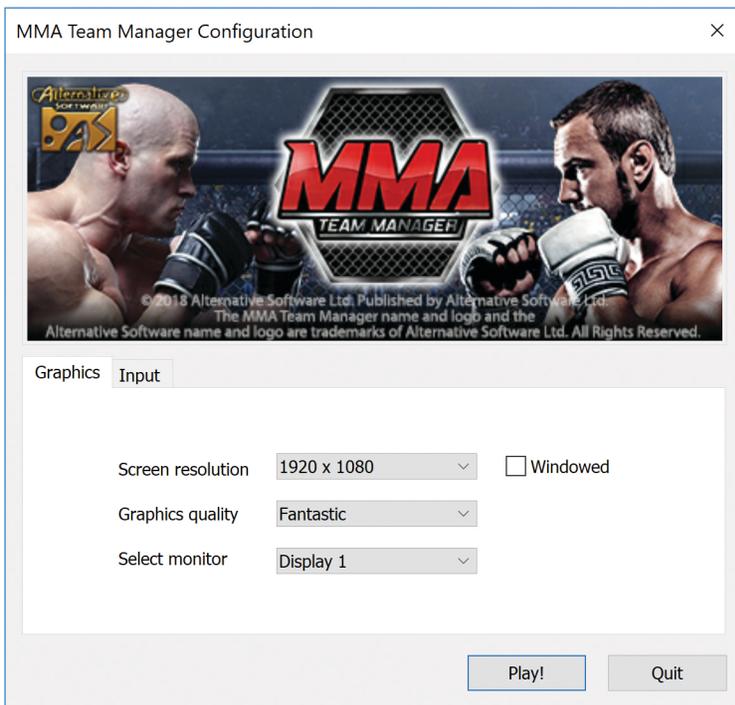
Konfigurierung

Wählen Sie die gewünschte Bildschirmauflösung. Es sind alle Auflösungen für Ihre Grafikkarte aufgeführt. Es wird empfohlen, das Spiel bei einer Auflösung von 1024 x 600 oder höher zu spielen. Die Bildschirmauflösung kann im Spiel im Optionen-Fenster geändert werden.

Wählen Sie die entsprechende Grafikqualität. Beginnen Sie mit der höchsten Grafikqualität - Fantastic und reduzieren Sie sie, falls das Spiel unter einem bestimmten System langsam läuft. Die Grafikqualität kann später nicht mehr geändert werden.

Wählen Sie den entsprechenden Bildschirm, falls im System mehrere Bildschirme eingestellt sind. Ein anderer Bildschirm kann später nicht mehr ausgewählt werden.

Die Schaltfläche „Input“ ist nicht erforderlich und wird bei MMA Team Manager nicht benutzt.



Editor

Mithilfe des Editors können Elemente des Spiels geändert werden, inkl. Wettbewerb-, Club-, Manager- und Fighter-Namen und Fighter-Eigenschaften.

Fighter mit einem anderen Club tauschen

Navigieren Sie zum Fighter, den Sie tauschen wollen, und markieren Sie ihn.



Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche „Remove Fighter to Fighter Slot“ (Fighter in den Fighter-Slot verschieben). Der Fighter wird aus diesem Club entfernt und zum Fighter-Slot im Banner im unteren Teil des Fensters hinzugefügt.

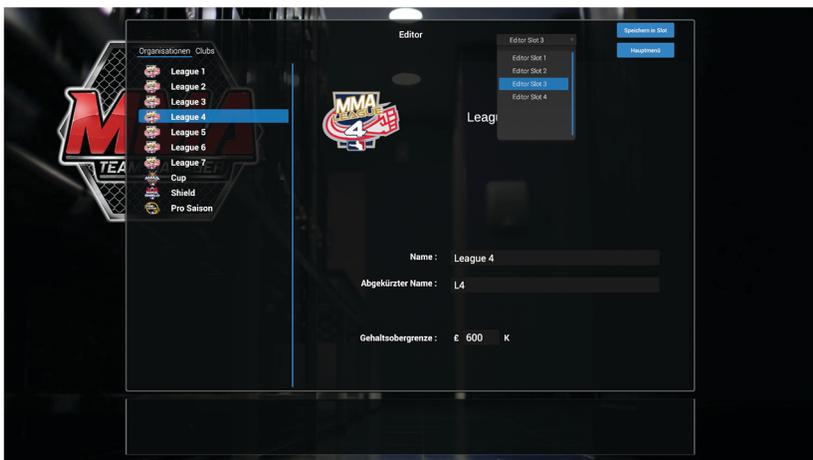


Navigieren Sie nun zu dem Club, zu dem der Fighter hinzugefügt werden soll, und klicken Sie auf eine der „Add to“-Schaltflächen im Banner, je nachdem, zu welchem Team der Fighter hinzugefügt werden soll. Nur Fighter unter 19 Jahren können zu den Juniors hinzugefügt werden. Wenn Sie auf „Delete Fighter“ („Fighter löschen“) klicken, wird der Fighter im Slot aus diesem bearbeiteten Spiel gelöscht. Nur wenn Sie die Standard MMA Team Manager Datenbank in einem separaten bearbeiteten Spiel laden, wird ein gelöschter Fighter wiederhergestellt.

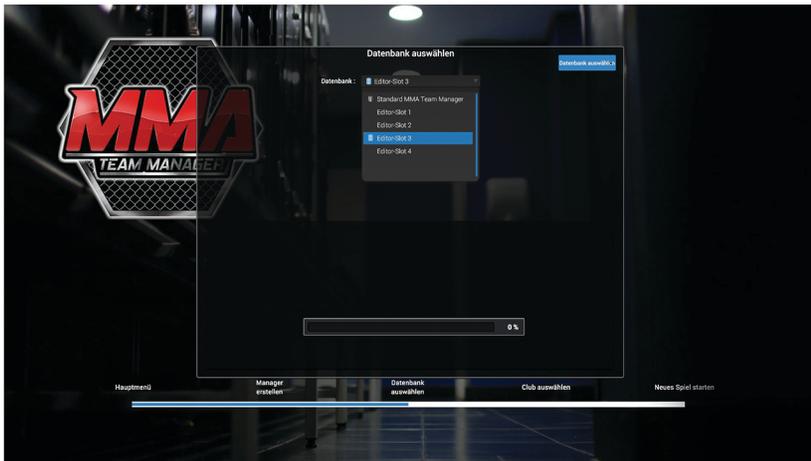


Bearbeitetes Spiel in einem Editor-Slot speichern

Sobald alle gewünschten Bearbeitungsschritte in einem Spiel ausgeführt wurden, können die Änderungen in einem Editor-Slot bearbeitet werden. Es stehen Ihnen 4 Editor-Slots zur Verfügung. Zum Speichern wählen Sie den gewünschten Editor-Slot aus dem Dropdown-Menü und klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche „Save in Slot“ (Im Slot speichern).

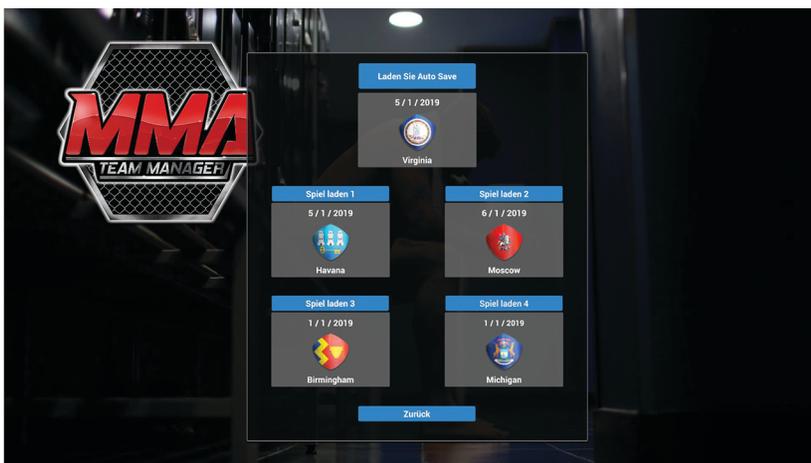


In einem Editor-Slot gespeicherte Spiele können zum Vornehmen weiterer Änderungen zurück in den Editor geladen oder als Start-Datenbank im Rahmen eines neuen Spiels ausgewählt werden. Im Editor gespeicherte Spiele definieren immer den Startpunkt eines Spiels. Laufende Spiele können nicht bearbeitet werden.



Spiel laden und speichern

Spiele können jederzeit gespeichert und geladen werden, außer während eines Wettkampfs. Es gibt 4 Spiel-Speicherslots, sowie einen Slot zur automatischen Speicherung.



Automatisches Speichern bedeutet, dass alle Spiele unmittelbar vor einem Wettkampf im Auto Save Slot gespeichert werden. Sie können wie jedes andere gespeicherte Spiel geladen werden.

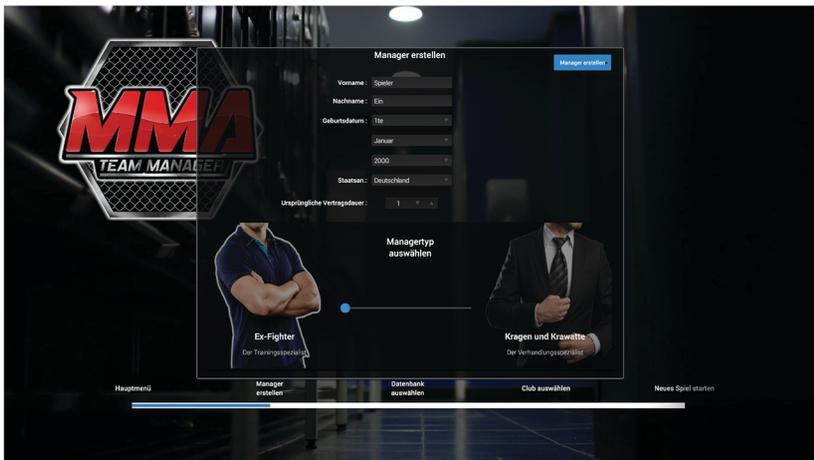
Neues Spiel

Wenn ein Neues Spiel ausgewählt wird, müssen bestimmte Schritte ausgeführt werden, und es müssen Entscheidungen getroffen werden, bevor das Spiel beginnen kann. Diese Schritte sind auf der Zeitachse im Banner im unteren Teil des Fensters zu sehen. Um zu einem vorherigen Fenster zu wechseln, klicken Sie einfach auf den entsprechenden Bereich auf der Zeitachse.



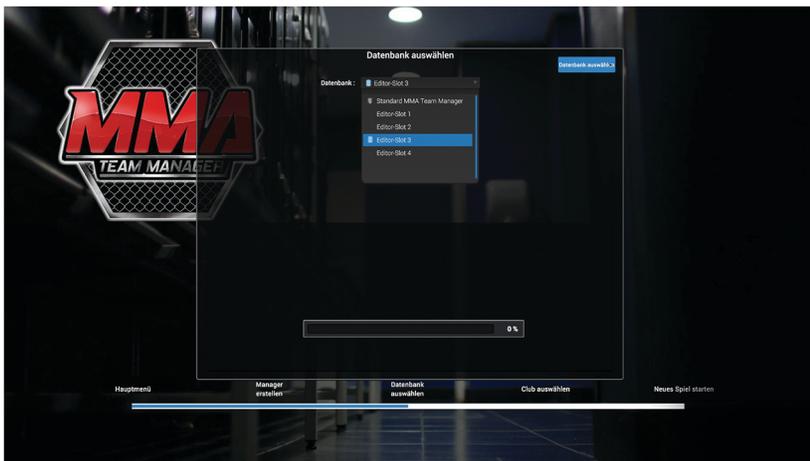
Manager erstellen

Hier können Sie Ihr Profilbild für die Welt dieses Spiels erstellen. Beim Auswählen Ihres Alters bedenken Sie, dass Sie mit 65 Jahren in Ruhestand treten und es dann „Game Over“ heißt. Je nachdem, was für ein Typ Manager Sie sind, erhalten Sie Prämien in unterschiedlichen Bereichen des Spiels, mit Fokus entweder auf Fighter-Training oder auf Verhandlungen.



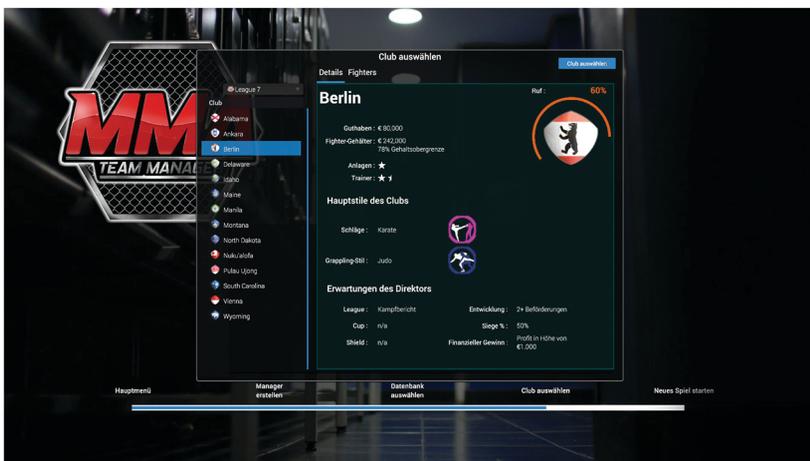
Datenbank auswählen

Hier haben Sie die Möglichkeit, jedes im Editor gespeicherte Spiel zu laden. Dies ist der Startpunkt des neuen Spiels. Falls keine im Editor gespeicherten Spiele erstellt wurden, wird die Standard MMA Team Manager Datenbank verwendet.



Club auswählen

Nutzen Sie die Dropdown-Menüs und Liste auf der linken Seite, um einen Club zu markieren. Es gibt zwei Schaltflächen; beide enthalten verschiedene Informationen zum Club. Sobald Sie Ihren gewünschten Club markiert haben, wählen Sie „Select Club“ aus, um Ihre Auswahl zu bestätigen. Mit den Stellenangeboten im Spiel können Sie von einem Club zum anderen wechseln, damit Sie Ihre gesamte Karriere nicht beim selben Club verbringen müssen



Allgemeine Benutzerschnittstelle

A - Zwischen Fenstern vor- und zurück navigieren
C - Nebenfenster-Auswahl

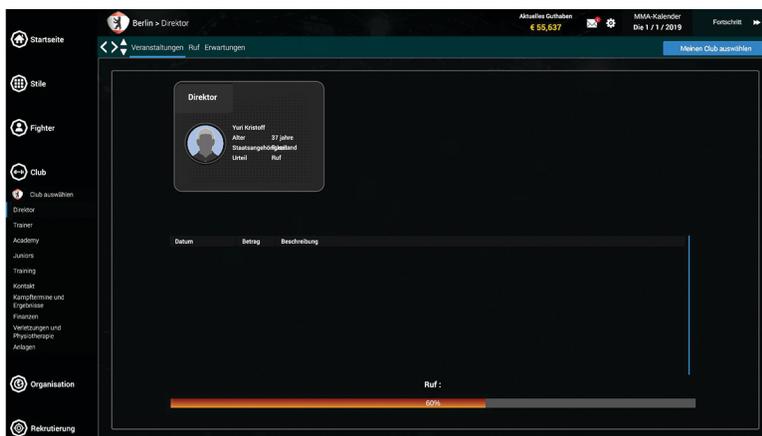
B - Hauptfenster-Auswahl
D - Hauptbereich

Über Schaltflächen, die mit „B“ markiert sind, navigieren Sie zu einem bestimmten Bereich mit Unterbereichen, zu denen Sie über Schaltflächen, die mit „C“ markiert sind, navigieren können.



Direktor

Jeder Club hat einen Direktor. Jeder Direktor beurteilt den Ruf des Clubs. Dieser wird durch verschiedene Ergebnisse und Maßnahmen seitens des Clubmanagers beeinflusst. Falls die Rufbeurteilung des Direktors auf 0% sinkt, bedeutet das ein Misstrauensvotum für Sie, woraufhin Sie feuert werden. Falls Sie gefeuert werden, prüfen Sie die Ihnen zur Verfügung stehenden Optionen und nehmen Sie ein neues Stellenangebot von einem anderen Club an. Das Spiel läuft weiter, bis Sie das Alter von 65 Jahren erreicht haben.



Falls ein Manager alle Erwartungen des Präsidenten in einer Saison erfüllt, wird sein Rating um 1 Stern erhöht. Dadurch wachsen sein Trainingseinfluss und seine Verhandlungsmacht.

Kampfstile

Schlagstile

- Boxen
- Karate
- Tae Kwon Do
- Thaiboxen

Grappling-Stile

- Brazilian Jiu Jitsu
- Judo
- Olympisches Wrestling
- Shoot Fighting

Bitte beachten: Wird Shoot Fighting ausgewählt, werden sowohl der Schlagstil als auch der Grappling-Stil auf „Shoot Fighting“ gesetzt. Es ist ein Allround-Stil.

Beschreibung

Geoplin Starboxen
 Kämpfen auf Kopf und Körper
 Angriffe bei mittlerer und kurzer Reichweite
 Schwere Jobs zum Abschätzen der Reichweite
 Verengtes Hals- und Aufbausystem bei kurzer Reichweite
 Eingeschränktes Grappling, Bodenkampf und Submissions

Spezialisten

Club	Stil	Top-Fighter mit diesem Stil	Grad	Kaliber	Wert	Einträge der Karriere
Arkansas	Boxen	Alie Walbank	Grad 10	International	€ 70K	0 - 0 - 0
Birmingham	Boxen	Alan Waplington	Grad 6	National	€ 29K	0 - 0 - 0
California	Boxen	Billy Desport	Grad 5	Prof.	€ 29K	0 - 0 - 0
Carolina	Boxen	Christian del Rosario	Grad 2	Lokal	€ 1K	0 - 0 - 0
Cardiff	Boxen	Adam Miles	Grad 2	Amateur	€ 1K	0 - 0 - 0
Delaware	Boxen	Barley Matthews	Grad 6	Halbprof.	€ 15K	0 - 0 - 0
Dublin	Boxen	Ashton Winter	Grad 4	Prof.	€ 27K	0 - 0 - 0
Florida	Boxen	Aidan Wade	Grad 2	Amateur	€ 1K	0 - 0 - 0
Idaho	Boxen	Aidan Seed	Grad 4	Halbprof.	€ 6K	0 - 0 - 0
Iowa	Boxen	Amstad Muñoz	Grad 7	Prof.	€ 27K	0 - 0 - 0
Kiev	Boxen	Andriy Kharchenko	Grad 7	National	€ 37K	0 - 0 - 0
Lubbock	Boxen	Bobko Kacur	Grad 4	Prof.	€ 19K	0 - 0 - 0
Louisiana	Boxen	Albert Hewart	Grad 3	Prof.	€ 17K	0 - 0 - 0
Minsk	Boxen	Ben Springer	Grad 2	Amateur	€ 4K	0 - 0 - 0
Montana	Boxen	Adam Jeffrey	Grad 2	Amateur	€ 1K	0 - 0 - 0
Nevada	Boxen		Grad 2	Halbprof.	€ 6K	0 - 0 - 0

Grade

Sponsoring

Sein Hauptjahreseinkommen bezieht der Club von seinen Sponsoren. Wenn es an der Zeit ist, einen Sponsoring-Deal abzuschließen, müssen Sie aus den eingegangenen Angeboten eine Auswahl treffen. Beim Sponsoring geht es jedoch nicht nur um Finanzen. Mit jedem Angebot erhält Ihr Ruf einen unterschiedlich starken Boost, wenn die Werbekampagne der Saison gestartet wird.

Vorgeschlagener Sponsoring-Deal

Finanzname	Sports Action
Sponsoring-Dauer	1 Jahre Von 1/2019 Zu 1/2020
Sponsoring-Betrag	€ 222.000 pro Jahr, insgesamt € 222.000
Werbekampagne	+32 Ruf-Boost

Aktueller Sponsoring-Deal

Finanzname	Max Our Gym
Sponsoring-Dauer	2 Jahre
Sponsoring-Betrag	€ 220.000 pro Jahr +40 Ruf-Boost
Werbekampagne	+32 Ruf-Boost

Max Our Gym
 2 Jahre
 € 220.000 pro Jahr
 +40 Ruf-Boost
 Verfügbar

Buttons: Diesen Deal akzeptieren

Fighter kaufen

Der Fighter muss in die engere Auswahl kommen, bevor ein Kaufversuch unternommen werden kann.

The screenshot shows the 'Rekrutierung > Fighter' interface. The top bar displays 'Aktuelles Guthaben € 42,635', 'MMA-Kalender Die 1 / 1 / 2019', and 'Fortschritt'. The main area is titled 'Mittelgewicht Fighters' and shows three fighter profiles with their statistics and a 'Fighter auswählen' button for each. A red arrow points to the 'Fighter auswählen' button for George Dupont.

Fighter	Wart	Engstige der Karriere
Pen De Vries	€ 12K	Vertrag: Bagatellsumme 100% der Turneybox
Michael Earnshaw	€ 25K	Vertrag: Bagatellsumme 100% der Turneybox
George Dupont	€ 7K	Vertrag: Bagatellsumme 100% der Turneybox

Im Fenster mit den Kandidaten, die in die engere Auswahl gekommen sind, können Sie einem Fighter Ihr Kaufangebot schicken.

The screenshot shows the 'Rekrutierung > Auswahlliste' interface. The top bar displays 'Aktuelles Guthaben € 42,635', 'MMA-Kalender Die 1 / 1 / 2019', and 'Fortschritt'. The main area is titled 'Shortlisted Fighters' and shows three fighter profiles with their statistics and a 'Anbot zum Vertrag' button for each. A red arrow points to the 'Anbot zum Vertrag' button for George Dupont.

Fighter	Wart	Engstige der Karriere
Michael Earnshaw	€ 25K	Vertrag: Bagatellsumme 100% der Turneybox
George Dupont	€ 7K	Vertrag: Bagatellsumme 100% der Turneybox
David Pique	€ 32K	Vertrag: Bagatellsumme 100% der Turneybox

Sie sind nun im Verhandlungsfenster.

Verhandlung

Es gibt zwei Verhandlungstypen:

- Zwischen Club und Fighter
- Zwischen Club und Mitarbeiter

Beide errechnen eine allgemeine Leverage Ratio, wobei die beeinflussenden Faktoren unten auf jeder Seite aufgeführt sind. Die allgemeine Leverage Ratio bestimmt, welchen Anteil seiner Gehaltsforderung er wahrscheinlich akzeptieren wird, bevor sie sich auf einen Deal einlässt.



Nachdem alle Einzelheiten im Verhandlungsfenster geklärt wurden, wird der Fighter Ihrem Club beitreten. Bei Fightern, die nicht unter Vertrag stehen, müssen Sie nichts an ihren Club zahlen.

Mögliche Kaliber:

- Elite
- World Class
- International
- National
- Professional
- Semi-Pro
- Amateur
- Local

Da die Eigenschaftswerte zwischen 0 und 99 sein können und da ein Fighter viele davon hat, kann anhand des Kalibers sofort bestimmt werden, auf welchem Niveau sich ein Fighter gerade befindet.

Physiotherapiepläne

Am Anfang des Spiels und danach alle zwei Wochen muss der Physiotherapeutenplan erstellt und festgelegt werden. Wählen Sie den entsprechenden Physiotherapeuten und Fighter und wählen Sie anschließend den Plan-Slot, um den Physiotherapeuten zuzuweisen. Physiotherapeuten können zur Kampfvorbereitung eingesetzt werden. Sie geben dem Fighter zusätzliche Energie und zusätzliche Kampfausdauer für einen bevorstehenden Kampf

Alexander Müller's Physiotherapieplan

Physio-Name	Alter	Insgesamt	Staat	Aktuelle Gebühr pro Sitzung	Ablaufdatum
Steven Heigler	41 yrs	*	DWZ	€ 110	31 / 12 / 2021
Alexander Müller	58 yrs	*	DEU	€ 182	31 / 12 / 2019
David Schmidt	44 yrs	*	DEU	€ 144	31 / 12 / 2020
Lukas Hoffmann	39 yrs	*	DEU	€ 110	31 / 12 / 2020

Name des Fighter	Kaliber	Gewicht	Verletzung	Dauer	Rückflugdatum
Wilhelm Otto	Halbprof	Middle	Gebrochener Humerus	1 month/s	2 / 3 / 2019

Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag	Samstag	Sonntag
Albert Koch	Wilhelm Otto	Jonas Klögel	Wilhelm Otto	Leeren	Wilhelm Otto	Albert Koch
Morgensitzung						
Lukas Becker	Lukas Becker	Wilhelm Otto	Leeren	Wilhelm Otto	Jonas Klögel	Moritz Keller
Mittagsitzung						

Delegierung

Der leitende Physiotherapeut kann delegiert werden, um bei Bedarf den Physiotherapeutenplan auszufüllen.

Fighter-Fortschritt

Mit fortschreitender Trainings- und Spielzeit kommt es zu einer Steigerung der Eigenschaften des Fighters bzw. zu einer Verringerung, wenn es zu einer Verletzung kommt. Der durchschnittliche Gewinn bzw. Verlust wird als langfristige Änderung auf die nächste Saison übertragen. Dies wiederum führt zu Kaliberänderungen mit zunehmender Kampferfahrung. Alle Steigerungen der Eigenschaften eines Fighters sind proportional zu seinem Verbleibenden Potenzial. Die Verbesserungen bei einem jungen Fighter mit viel Potenzial werden beim gleichen Training also stärker sein, als bei einem älteren Fighter mit wenig Potenzial. Sobald ein Fighter ca. 30 Jahr alt ist, werden seine Eigenschaften immer schwächer.

Ein junger Fighter mit viel verbleibendem Potenzial:



Ein älterer Fighter, dem ein baldiger Ruhestand bevorsteht:



Symbole



- Fitness



- Schlagabwehr



- Takedown-Abwehr



- Submission-Abwehr



- Verletzt



- Ausgeschlossen



- Verfügbar für den Kampf



- Boxen



- Karate



- Thaiboxen



- Thai Boxing



- Brasilianisches Jiu-Jitsu



- Judo



- Olympisches Wrestling



- Shoot Fighting