

Table des matières

<i>Assistance et configuration minimum requise.....</i>	<i>2</i>
<i>Dépannage.....</i>	<i>3</i>
Problème de vidéo ou de carte graphique	
Erreurs lors de l'utilisation	
Erreurs lors de l'installation	
Cartes-son	
Erreur Steam API	
<i>Configuration</i>	<i>4</i>
<i>Éditeur.....</i>	<i>5 - 7</i>
<i>Transférer un combattant dans un autre club</i>	<i>5</i>
<i>Enregistrer un jeu édité dans un emplacement de l'éditeur</i>	<i>6</i>
<i>Chargement et sauvegarde.....</i>	<i>7</i>
<i>Nouvelle partie.....</i>	<i>8</i>
<i>Créer un manager</i>	<i>8</i>
<i>Sélectionnez une base de données</i>	<i>9</i>
<i>Sélectionnez un club</i>	<i>9</i>
<i>Interface utilisateur.....</i>	<i>10</i>
<i>Directeur</i>	
<i>Styles de combat.....</i>	<i>11</i>
<i>Sponsoring.....</i>	<i>11</i>
<i>Acheter un combattant.....</i>	<i>12</i>
<i>Négociation.....</i>	<i>13</i>
<i>Planning d'entraînement.....</i>	<i>14</i>
<i>Planning de kinésithérapie.....</i>	<i>15</i>
<i>Délégation</i>	
<i>Progression du combattant.....</i>	<i>16</i>
<i>Icônes-référence.....</i>	<i>17</i>

Configuration minimum requise

Windows

Version: Windows 7, 8, 10. 64-bit, 32-bit

Processeur: i5-4200U 1.6GHz+

Mémoire: 2 Go

Carte graphique: Intel HD 4000+

DirectX: Version 10

Espace disque: 2 Go d'espace disque disponible

MAC OSX

Version: Mac OSX 10.11+

Processeur: i5-4200U 1.6GHz+

Mémoire: 2 Go

Carte graphique: Intel HD 4000+

Espace disque: 2 Go d'espace disque disponible

Assistance

Site web : www.alternativesoftware.com

E-mail : customersupport@alternativesoftware.com

REMARQUE : Contactez-nous par e-mail pour des problèmes techniques uniquement.

Veuillez noter que l'assistance en ligne est disponible uniquement en anglais.

Courrier :

Alternative Software Customer Support

PO Box 109

Castleford

WF10 4TA

Contactez un représentant du service client par :

Téléphone : +44(0)1977 555 222

Fax : +44(0)1977 555 111

entre 10h et 16h heure du Royaume-Uni
de lundi à vendredi, sauf les jours fériés.

Dépannage

Problème de vidéo ou de carte graphique

Pour faire tourner MMA Team Manager, votre carte graphique doit prendre en charge une définition d'affichage de 1024 x 600 et une profondeur de couleur de 24 bits minimum.

De plus, il convient de vous assurer que tout votre matériel, y compris la carte graphique, dispose des derniers pilotes. Ces pilotes sont généralement disponibles sur les sites des fabricants.

En mode plein écran, des problèmes peuvent survenir si vous faites tourner ce jeu sur deux moniteurs. Il est préférable d'utiliser un seul moniteur.

Erreurs lors de l'utilisation

Le contrôle de compte d'utilisateur ou le fait de faire tourner le jeu sur un compte utilisateur limité, peuvent causer des problèmes.

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

Erreurs lors de l'installation

Si des erreurs surviennent pendant l'installation, désactiver votre antivirus et réessayez.

Certains programmes antivirus sont dotés d'une fonctionnalité de bac à sable qui pourrait empêcher le programme de fonctionner correctement.

Cartes-son

Certains pilotes audio sont susceptibles de désactiver le périphérique audio si aucune enceinte ni aucun casque n'est branché dans la prise avant de votre ordinateur. Référez-vous aux instructions du fabricant relatives à la configuration de vos pilotes.

Erreur Steam API

Ce message est susceptible d'apparaître lorsque vous essayez d'exécuter le jeu via Steam.

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

Si ce problème survient, quitter et redémarrer Steam. Vous devriez alors être en mesure de jouer.

Configuration

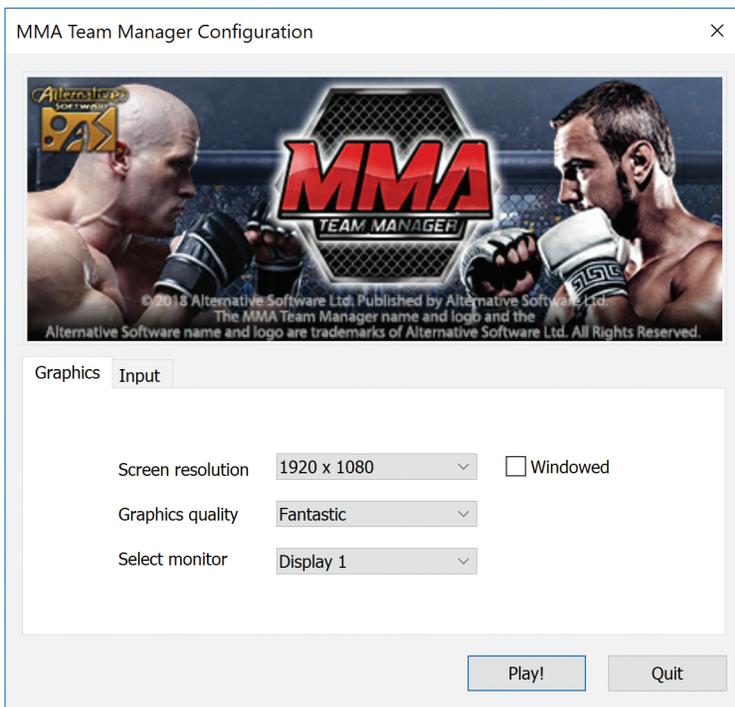
Select the desired Screen resolution. All resolutions available to your graphics card are listed. It is recommended the game is played at 1024 x 600 or higher. Screen resolution can be further changed in game in the Options screen.

Select the appropriate Graphics quality. Begin with the highest quality - Fantastic and reduce if the game runs slowly on a particular system. Graphics quality cannot be changed further in game.

3D Detail level, which is a separate setting, is only available to change in-game.

Select the appropriate monitor. This is only needed if there is more than one monitor set up on a system. A different monitor cannot be selected in-game.

The Input tab is redundant and is not used in MMA Team Manager.



Éditeur

L'Éditeur permet de modifier certains éléments du jeu, notamment les noms des compétitions, des clubs, des managers et des combattants ainsi que les caractéristiques de ces derniers.

Transférer un combattant dans un autre club

Naviguer dans la liste des combattants et mettez en surbrillance celui que vous voulez transférer.



Cliquez ensuite sur le bouton « Placer le combattant dans l'emplacement des combattants ». Le combattant sera supprimé de ce club et ajouté dans l'emplacement des combattants dans la bannière en bas de l'écran.



Éditeur

Naviguez ensuite jusqu'au club où vous souhaitez envoyer le combattant et cliquez sur l'un des boutons « Ajoutez à... » correspondant au groupe où vous voulez l'envoyer. Seuls les combattants de moins de 19 ans peuvent être envoyés chez les juniors. De plus, si vous cliquez sur « Supprimer le combattant », le combattant dans l'emplacement sera supprimé de cette partie éditée. Un combattant supprimé ne pourra être restauré que si vous chargez la base de données par défaut de MMA Team Manager dans une autre partie éditée.

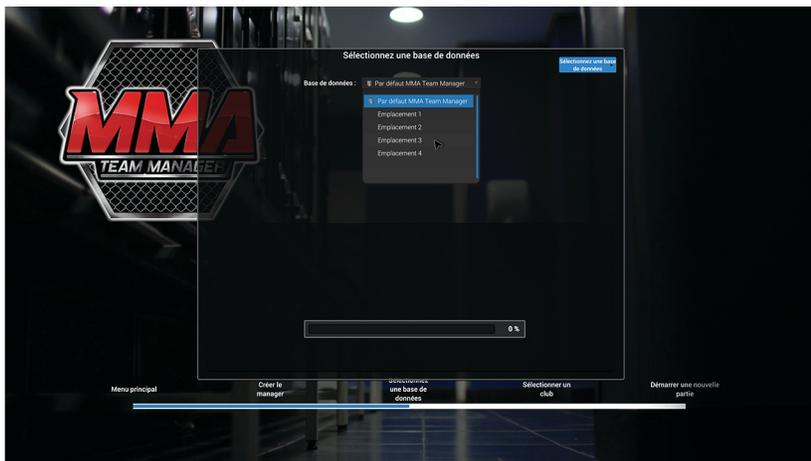


Sauvegarder une partie éditée dans un emplacement de l'éditeur

Une fois effectuées toutes les modifications souhaitées à une partie, ces modifications peuvent être enregistrées dans un emplacement de l'éditeur. Il y a 4 emplacements disponibles dans l'éditeur. Pour enregistrer une partie, sélectionnez un emplacement dans le menu déroulant et cliquez sur « Enregistrer dans l'emplacement ».

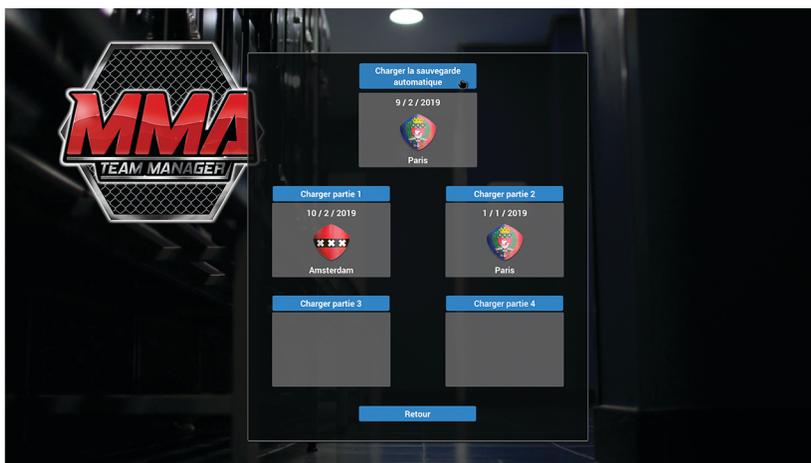


Les parties enregistrées dans un emplacement de l'éditeur peuvent être chargées de nouveau pour y effectuer d'autres modifications ou sélectionnées comme base de données initiale d'une nouvelle partie. Les paramètres des parties enregistrées dans l'éditeur constituent toujours le point de départ d'une nouvelle partie. Il n'est pas possible d'éditer une partie en cours.



Charger et sauvegarder une partie

Vous pouvez sauvegarder et charger des parties à tout moment, sauf lorsqu'un combat est en cours. Il y a 4 emplacements de sauvegarde et 1 emplacement de sauvegarde automatique.



La fonction de sauvegarde automatique enregistre toutes les parties juste avant un combat. Les parties sont sauvegardées dans l'emplacement de sauvegarde automatique et peuvent être chargées comme n'importe quelle partie.

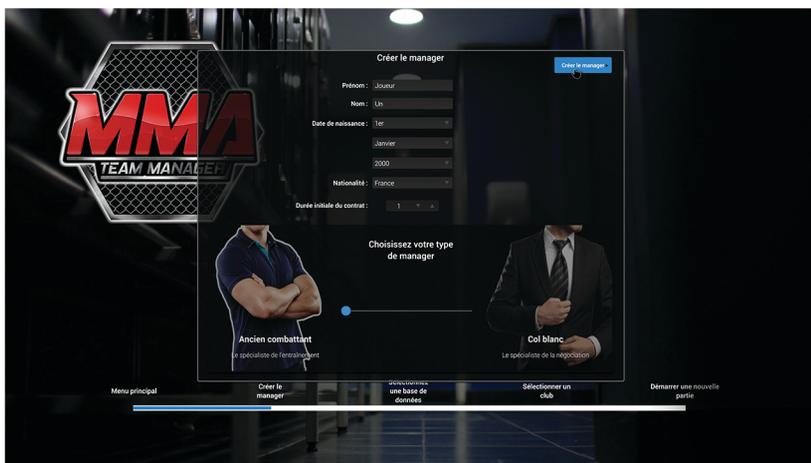
Nouvelle partie

Lorsque vous lancez une nouvelle partie, vous devez suivre un certain nombre d'étapes et prendre certaines décisions avant que la partie ne puisse commencer. Ces étapes sont indiquées dans la chronologie affichée dans la bannière située au bas de l'écran. Pour revenir à un écran précédent, il vous suffit de cliquer sur la zone correspondante de la chronologie.



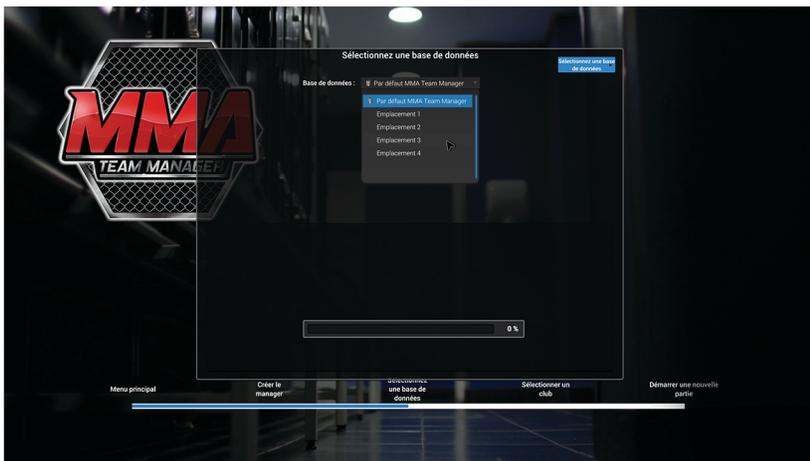
Créer un manager

Dans ce menu, vous allez créer l'avatar avec lequel vous évoluerez dans le monde du jeu. En choisissant votre âge, gardez à l'esprit que vous prendrez votre retraite à 65 ans et que le jeu se terminera à ce moment-là. Selon le type de manager que vous choisissez d'être, vous recevrez des bonus dans différents aspects du jeu centrés sur l'entraînement du combattant ou sur la négociation.



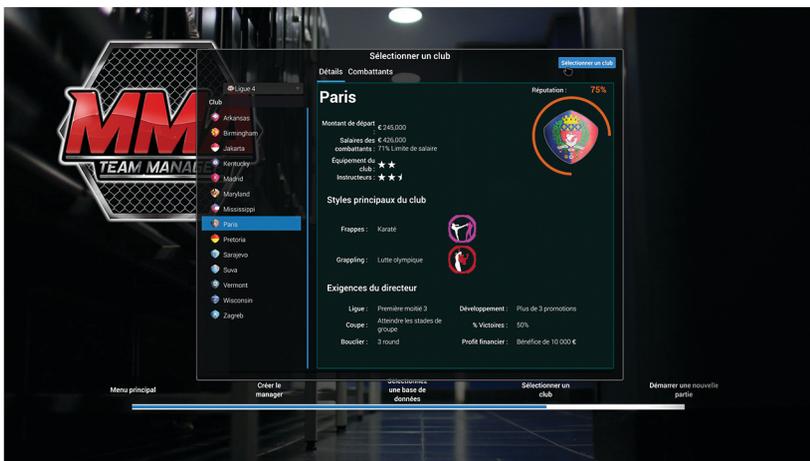
Sélectionnez une base de données

Ce menu vous permet de charger n'importe quelle partie que vous avez enregistrée dans l'éditeur. Celle-ci sera le point de départ d'une nouvelle partie. Si aucune partie n'est enregistrée dans l'éditeur, la base de données par défaut de MMA Team Manager sera utilisée.



Sélectionnez un club

Déroulez les menus et la liste à gauche et mettez un club en surbrillance. Il y a deux onglets, chacun affichant un type d'informations sur le club. Un fois le club de votre choix en surbrillance, cliquez sur « Sélectionner le club » pour confirmer votre choix. Les offres d'emploi dans le jeu vous permettent de changer de club, ce choix n'est donc pas définitif pour le reste de votre carrière.



Interface utilisateur

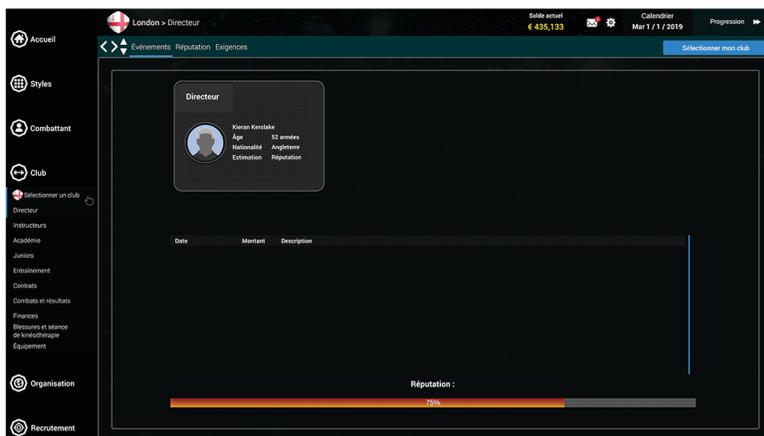
A - Faites défiler les affichages pour avancer et revenir **B - Menu principal**
C - Sous-menu **D - Zone principale**

Les boutons portant la lettre B ouvrent une section donnée, laquelle comporte des sous-sections dans lesquelles on peut défiler à l'aide des boutons portant la lettre C.



Directeur

Tous les clubs ont un directeur. Chaque directeur fait une estimation de la réputation du club. Celle-ci dépend de divers résultats et actions qui sont le fait du manager. Si votre réputation aux yeux du directeur tombe à 0 %, vous ferez l'objet d'une motion de défiance et serez viré. Si vous vous faites virer, étudiez vos options et acceptez un nouveau poste dans un autre club. Le jeu se poursuit jusqu'à vos 65 ans



Si un manager satisfait toutes les exigences d'un directeur au cours d'une saison, sa note augmente d'une étoile. Cela augmentera les effets de ses entraînements et aussi son pouvoir de négociation.

Styles de combat

Percussion

- Boxe
- Karaté
- Taekwondo
- Muay thaï

Grappling

- Jiu Jitsu brésilien
- Judo
- Lutte olympique
- Shoot Fighting

N.B. : Si vous sélectionnez le shootfighting, aussi bien la percussion que le grappling seront définis comme shootfighting. Il s'agit d'un style complet.

Description

- Mélange de percussion et de saes
- Tentative de saes à moyenne distance
- Adaptée à une approche agressive
- Faire une prise pour se mettre au-dessus
- Ground and pound pour terminer
- Style complet

Grades

Spécialistes

Club	Style	Milleurs combattant utilisant ce style	Grade	Catégorie	Valeur	Record
Arkansas	Shoot Fighting	Aaron Teest	Grade 3	Amateur	€ 2K	0-0-0
Brussels	Shoot Fighting	Aine Amundson	Grade 3	Amateur	€ 3K	0-0-0
Caribana	Shoot Fighting	Ade Selick	Grade 10	National	€ 60K	0-0-0
Dublin	Shoot Fighting	Harvey Kenning	Grade 3	Professional	€ 32K	0-0-0
Edinburgh	Shoot Fighting	Aidan Heisath	Grade 3	Professional	€ 29K	0-0-0
Georgia	Shoot Fighting	Billy Talago	Grade 3	Amateur	€ 2K	0-0-0
Hawaii	Shoot Fighting	Bianco Perez	Grade 10	International	€ 78K	0-0-0
Illinois	Shoot Fighting	Adam Swanson	Grade 8	National	€ 39K	0-0-0
Manow	Shoot Fighting	Alex Zamalikhonov	Grade 5	Professional	€ 21K	0-0-0
Rio de Janeiro	Shoot Fighting	Arthur Alves	Grade 2	Amateur	€ 1K	0-0-0
South Dakota	Shoot Fighting	Alex Pyder	Grade 3	Local	€ 1K	0-0-0
Stockholm	Shoot Fighting	Erik Wallin	Grade 3	Local	€ 1K	0-0-0
Texas	Shoot Fighting	Ade Hattick	Grade 3	Professional	€ 27K	0-0-0
Utah	Shoot Fighting	Aaron Hill	Grade 3	Amateur	€ 6K	0-0-0
Vienna	Shoot Fighting	Sems-Pro	Grade 3	Semi-Pro	€ 6K	0-0-0
Wellington	Shoot Fighting	Alexander Berger	Grade 3	Semi-Pro	€ 6K	0-0-0

Sponsoring

La majeure partie des revenus annuels du club provient de ses sponsors. Au moment de signer un contrat de sponsoring, vous devez faire un choix parmi les offres qui vous sont faites. Cependant, le sponsoring n'apporte pas que de l'argent. Chaque offre propose est accompagnée d'un certain boost de réputation pour le début de la campagne promotionnelle de chaque saison.

Moscow - Finances

Solde actuel: € 414,263 | Calendrier: Mar 1 / 1 / 2019

Aperçu Sponsoring | Limite de salaire | Produits dérivés | Primes des combattants | Prix du billet

PURE IRON

Pure Iron
2 Années
€ 469,000 par an pour
+1 Boost de réputation
Disponible

Collison Zone
2 Années
€ 460,000 par an pour
+2 Boost de réputation
Disponible

Proposition de contrat de sponsoring

Nom de l'entreprise	Pure Iron
Durée du sponsoring	2 Années De 1/2019 à 1/2021
Montant du sponsoring	€ 469,000 par an pour un total de € 938,000
Campagne publicitaire	+1 Boost de réputation

Contrat de sponsoring actuel

Nom de l'entreprise	
Durée du sponsoring	
Montant du sponsoring	
Campagne publicitaire	

Accepter la proposition

Acheter un combattant

1) Le combattant doit figurer sur une shortlist avant qu'une approche pour l'acheter puisse être tentée.

The screenshot shows the 'Recrutement > Combattant' interface. The top bar displays 'solde actuel € 190,348', 'Calendrier Mar 1 / 1 / 2019', and 'Progression'. The left sidebar contains navigation options: Accueil, Styles, Combattant, Club, Organisation, Recrutement, Recherche instructeurs, Recherche Combattants, Recherche Juniors, Recherche Kines, Short list, and Négociation. The main area is titled 'Combattants moyen' and shows three fighter profiles: Mario Bilardo, Harrison Summersgill, and Ellis Collard. Each profile includes a photo, name, category, age, nationality, height, weight, value, and record. Below each profile is a detailed skill chart with various attributes like Aggressivité, Souplesse, Puissance, Vitesse, Endurance, Force, Perfection, Projection, Coupes de, and Intimidabilité. A red arrow points to the 'Shortlist Combattant' button at the bottom of the Harrison Summersgill profile.

2) Depuis l'affichage de la shortlist, vous pouvez approcher un combattant pour l'acheter.

The screenshot shows the 'Recrutement > Short list' interface. The top bar displays 'solde actuel € 190,348', 'Calendrier Mar 1 / 1 / 2019', and 'Progression'. The left sidebar is similar to the previous screenshot. The main area is titled 'Combattants sélectionnés' and shows a detailed view of the Harrison Summersgill profile. The profile includes the same information as in the previous screenshot, but with a more detailed skill chart. A red arrow points to the 'Approcher de combat' button at the bottom of the profile.

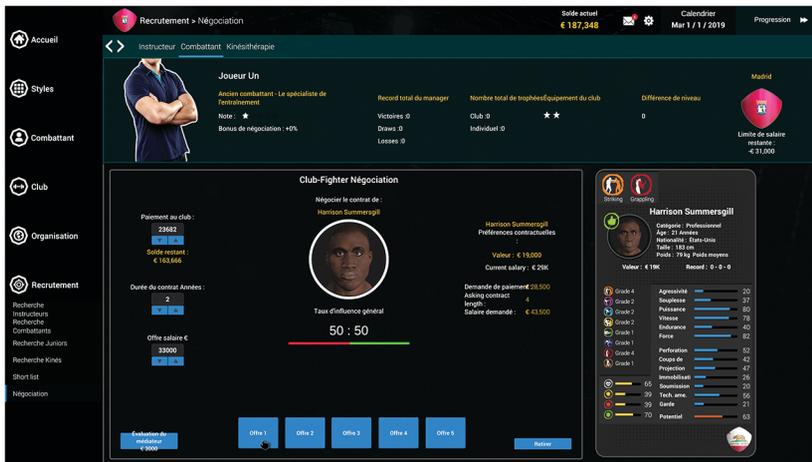
Vous entrez ensuite dans le menu « Négociation ».

Négociation

Il y a 2 types de négociations :

- entre le club et le combattant
- entre le club et le personnel

Tous deux calculent un taux général d'influence, les facteurs y contribuant sont listés de part et d'autres de l'écran. Le taux général de d'influence du combattant ou du membre du personnel détermine quel pourcentage du prix qu'ils demandent sera accepté avant de signer un contrat. À note égale, un manager à col blanc aura plus d'influence dans le calcul du taux qu'un manager ancien combattant.



Une fois les détails convenus dans le menu des négociations, le combattant rejoint votre club. Pour les combattants libres de tout contrat, il n'est pas nécessaire de payer un prix à leur club pour les obtenir.

Niveau des combattants:

- Élite
- Classe mondiale
- International
- National
- Professionnel
- Semi-Pro
- Amateur
- Local

Étant donné que la valeur des aptitudes des combattants va de 0 à 99 et que chaque combattant en a plusieurs, le niveau peut donner une idée instantanée du niveau actuel d'un combattant.

Planning d'entraînement

Au début du jeu, puis tous les quinze jours par la suite, le planning d'entraînement de l'équipe doit être établi et bloqué. Faites glisser les séances d'entraînement de votre choix dans le planning. Des séances doivent être planifiées avant de pouvoir sélectionner des séances de préparation physique, de défense contre les frappes, de défense contre les amenées au sol et de défense contre les prises de soumissions.

The screenshot shows the 'Michigan - Entraînement' interface. At the top, it displays 'Séances d'entraînement Aperçu Séances planifiées' and 'Sélectionner mon club'. The main area is divided into three sections: 'Options de classe de style', 'Planning automatique', and 'Autre options de classe'. Under 'Options de classe de style', there are icons for various martial arts: Boxe, Karaté, Tae Kwon Do, Muay thai, Jiu jitsu brésilien, Judo, Lutte olympique, and Shoot Fighting. Each icon has a brief description of its focus. The 'Planning automatique' section shows a weekly schedule from Monday to Sunday, with sessions planned for most days. The 'Autre options de classe' section includes 'Défense contre les coups' and 'Défense contre les amenées au sol'. The bottom right has buttons for 'Effacer la sélection' and 'Bloquer le planning d'entraînement'.

Pour chaque combinaison de séances d'entraînement du planning, vous pouvez voir les aptitudes du combattant dans « Aperçu de l'entraînement ».

The screenshot shows the 'Logan Aldred - Entraînement' interface. It features a player profile for 'Joueur Un' with a 'Bonus d'entraînement' of +13%. The main area is a grid of training statistics for various martial arts and techniques. The statistics are organized into columns for different disciplines and techniques.

Discipline	Technique	Statut
Boxe	Direct du bras avant	
	Direct du bras arrière	
	Crochet	
Karaté	Uppercut	
	Coups de coudes	
	Coups de genou	
Taekwondo	Coup de pied direct	
	Coup de pied latéral	
	Coup de pied bas	
Muay thai	Coup de pied circulaire	
	Coup de pied retour	
	Coup de pied marteau	
Jiu jitsu brésilien	Soei Nage	
	Kata Gurnama	
	Uchi Mata	
Judo	Ostogari	
	Deashi Harai	
	Harai Goshi	
Lutte olympique	Kesa gatame	
	Contre latéral	
	Triangle de bras	
Shoot Fighting	Position montée	
	Position Nord Sud	
	Prise de dos	
Agressivité	Cilé de bras	
	Kimura	
	Trianglément	
Souplesse	Omotopata	
	Cilé de talon	
	Double Leg	
Puissance	Single Leg	
	Suplex	
	Saisie	
Vitesse	Passage de garde	
	Revenement depuis la garde	
	Sortie de garde	
Endurance	Ground and Pound	

Planning de kinésithérapie

Au début du jeu, puis tous les quinze jours par la suite, le planning de kinésithérapie doit être établi et bloqué. Sélectionnez un combattant et un physiothérapeute, puis sélectionnez un emplacement dans le planning pour y assigner le kiné. Il est également possible d'affecter les kinés à la préparation physique. Ils donneront aux combattants un supplément d'énergie et d'endurance dans l'optique d'un combat.

New Mexico > Blessures Solde actuel: € 159,961 | Calendrier: Mar 1 / 1 / 2019 | Progression

Blessures Préparation du combat Délégation Sélectionner mon club

Nom Physio	Age	Globul	Mat	Prix actuel par séance	Espire
Ryan Osborne	41 yrs	★★	ETA	€ 272	31 / 12 / 2020
Yves Sney	48 yrs	★★	PFB	€ 300	31 / 12 / 2020
Lee Tomble	41 yrs	★★	ETA	€ 304	31 / 12 / 2019
Simon Shuttleworth	49 yrs	★★	ETA	€ 272	31 / 12 / 2020

Nom du combattant	Catégorie	Poids	Conditions physique	Energie supplémentaire	Endurance	Endurance supplémentaire
Francisco Munoz	Semi-Pro	Light	61	+ 0	40	+ 0
Kieran Sreddon	Professionnel	Light	40	+ 0	40	+ 0
Ryan Youston	Professionnel	Light	57	+ 0	40	+ 0
Diego Guzman	Professionnel	Light	65	+ 0	40	+ 0
Vladislav Livsh	Semi-Pro	Light	40	+ 0	40	+ 0
Scott Simpson	Professionnel	Middle	40	+ 0	44	+ 0

Derek Rosa's Planning des séances de kinésithérapie

Lundi	Mardi	Mercredi	Judi	Vendredi	Samedi	Dimanche
Francisco Munoz Séance matinale	Vide Séance matinale	Vide Séance matinale	Vide Séance matinale	Vide Séance matinale	Vide Séance matinale	Vide Séance matinale
Vide Séance de mi-journée	Ryan Youston Séance de mi-journée	Vide Séance de mi-journée				

Derek Rosa
Age: 40 Ans
Nationalité: PFB
Global: ★★
Energie: ★★★
Tendons et ligaments: ★★★
Lésion musculaire: ★★
Facteurs: ★★★
Préparation du combat: ★★
Negotiate Contract

Effacer la sélection
Bloquer le planning de kinésithérapie

Délégation

Au besoin, vous pouvez déléguer à l'instructeur principal l'établissement du planning d'entraînement. De même, vous pouvez déléguer au chef kiné l'établissement du planning de kinésithérapie si nécessaire

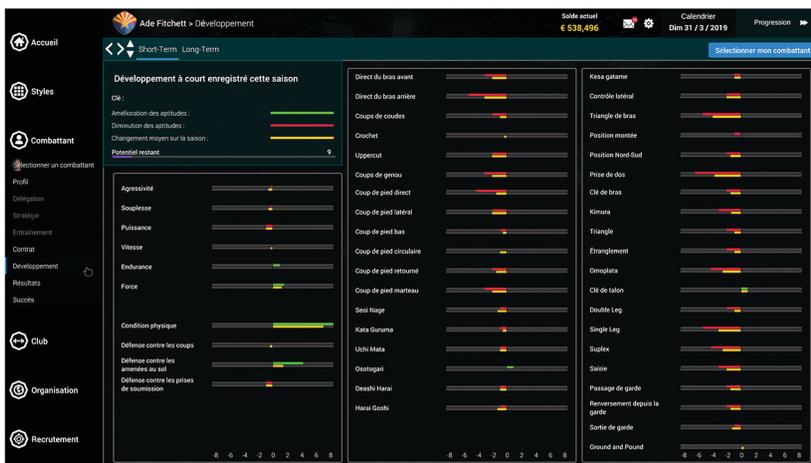
Progression du combattant

Les aptitudes des combattants augmentent avec l'entraînement et le combat ou diminuent avec les blessures. Le gain ou la perte moyenne constituent un changement durable et sont conservés jusqu'à la saison suivante. Cela affectera les changements de niveau au fil de la progression du combattant. Toutes les augmentations des aptitudes des combattants sont proportionnelles à leur « Potentiel restant ». Par conséquent, à entraînement égal, un jeune combattant doué d'un grand potentiel progressera plus vite qu'un combattant plus âgé au potentiel faible. À partir de 30 ans, les aptitudes d'un combattant commencent à décliner.

Jeune combattant avec beaucoup de potentiel restant :



combattant plus âgé proche de la retraite :



Icônes-référence



- Condition physique



- Défense contre les coups



- Défense contre les amenées au sol



- Défense contre les prises de soumission



- Blessés



- Interdits



- Disponible pour se battre



- Boxe



- Karaté



- Taekwondo



- Muay thaï



- Jiu jitsu brésilien



- Judo



- Lutte olympique



- Shootfighting