

Contenuti

<i>Supporto e requisiti di sistema.....</i>	<i>2</i>
<i>Risoluzione dei problemi.....</i>	<i>3</i>
<i>Problemi video o di scheda video</i>	
<i>Errori durante l'uso</i>	
<i>Errori durante l'installazione</i>	
<i>Schede audio</i>	
<i>Errore dell'API Steam</i>	
<i>Configurazione.....</i>	<i>4</i>
<i>Editor.....</i>	<i>5 - 7</i>
<i>Trasferire un lottatore in un altro club</i>	<i>5</i>
<i>Salvare una partita modificata in uno slot dell'Editor</i>	<i>6</i>
<i>Caricare e salvare una partita.....</i>	<i>7</i>
<i>Nuova partita.....</i>	<i>8</i>
<i>Crea Allenatore</i>	<i>8</i>
<i>Selezione Database</i>	<i>9</i>
<i>Selezione Club</i>	<i>9</i>
<i>Interfaccia generale utente.....</i>	<i>10</i>
<i>Direttore</i>	
<i>Stili di combattimento.....</i>	<i>11</i>
<i>Sponsorizzazione.....</i>	<i>11</i>
<i>Acquistare un lottatore.....</i>	<i>12</i>
<i>Trattativa.....</i>	<i>13</i>
<i>Programma d'allenamento.....</i>	<i>14</i>
<i>Programma di fisioterapia.....</i>	<i>15</i>
<i>Delega</i>	<i>15</i>
<i>Progressi del lottatore.....</i>	<i>16</i>
<i>Icone-riferimenti.....</i>	<i>17</i>

Supporto e requisiti di sistema

Requisiti minimi di sistema

Windows

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

Processore: i5-4200U 1.6GHz+

Memoria: 2GB RAM

Grafica: Intel HD 4000+

DirectX: Versione 10

Archiviazione: 2GB di spazio disponibile

MAC OSX

OS: Mac OSX 10.11 or later

Processore: i5-4200U 1.6GHz+

Memoria: 2GB RAM

Grafica: Intel HD 4000+

Archiviazione: 2GB di spazio disponibile

Supporto

Sito Web: www.alternativesoftware.com

Email: customersupport@alternativesoftware.com

NOTA: L'email è riservata esclusivamente alle problematiche di natura tecnica. Il supporto online è disponibile soltanto in lingua inglese.

Posta:

Alternative Software Customer Support

PO Box 109

Castleford

WF10 4TA

Contatta un rappresentante dell'Assistenza Clienti per:

Telefono: +44(0)1977 555 222

Fax: +44(0)1977 555 111

Dalle ore 10:00 alle 16:00 GMT

Dal lunedì al venerdì, festività escluse.

Risoluzione dei problemi

Problemi video o di scheda video

MMA Team Manager richiede una scheda video in grado di supportare una risoluzione dello schermo di 1024x600 e una profondità di colore pari o superiore a 24-bit.

Ti consigliamo inoltre di verificare di aver aggiornato l'hardware con con i driver più recenti, inclusi quelli della scheda video. In genere, i driver aggiornati si trovano sul sito web del produttore.

Errori durante l'uso

Il controllo dell'account utente o l'avvio del programma da un account utente limitato possono causare problemi durante l'utilizzo.

Se visualizzi una finestra di errore durante l'uso del programma, fai clic col tasto destro sul collegamento rapido al programma e seleziona Esegui come amministratore, oppure disattiva il controllo dell'account utente.

Errori durante l'installazione

Se riscontri errori durante l'installazione. Disattiva il tuo software antivirus e riprova. Alcuni software antivirus presentano una funzione di tipo sandbox che possono impedire al programma di funzionare correttamente.

Schede audio

Alcuni driver audio possono disabilitare il dispositivo audio se non sono collegati altoparlanti o cuffie nel socket frontale tuo computer. Consulta le istruzioni del produttore su come configurare correttamente i tuoi driver.

Errore dell'API Steam

Potresti visualizzare questo messaggio al primo tentativo d'avvio del gioco da Steam.

Errore fatale. Steam deve essere in esecuzione per poter avviare il gioco (SteamAPI_init() failed)

In questo caso, uscire da Steam e riavviarlo. A questo punto dovresti essere in grado di giocare.

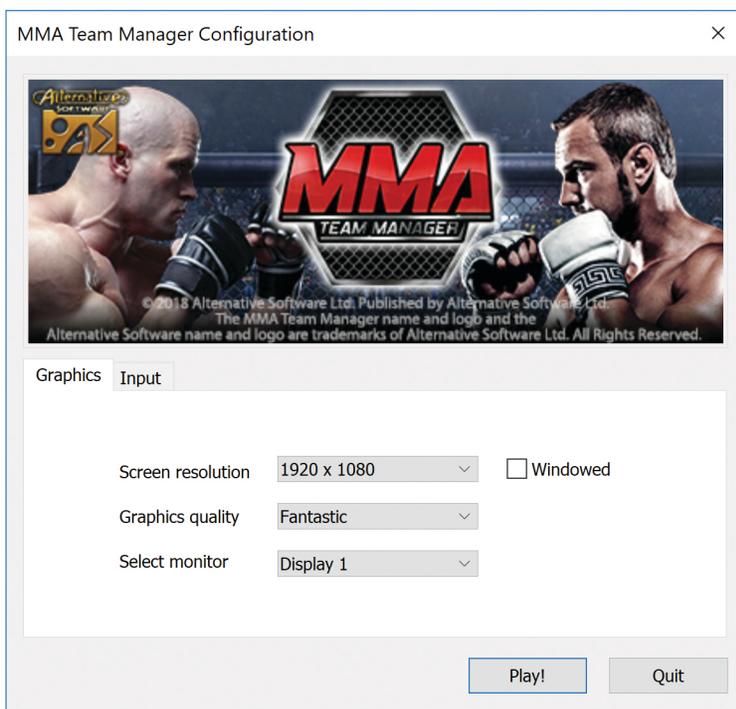
Configurazione

Seleziona la risoluzione dello schermo desiderata. Sono elencate tutte le risoluzioni disponibili per la tua scheda grafica. Si raccomanda di giocare con una risoluzione pari di 1024 x 600 o superiore. La risoluzione dello schermo può essere modificata più avanti dal gioco nella schermata Opzioni.

Seleziona la qualità grafica appropriata. All'inizio scegli la qualità più alta - Fantastica e riducila se il gioco va lento su un determinato sistema. La qualità della grafica non potrà essere cambiata durante il gioco.

Seleziona il monitor appropriato nel caso in cui ci siano più monitor associati al sistema. Durante il gioco non sarà più possibile selezionare un monitor diverso.

La scheda Input è ridondante e non è prevista in MMA Team Manager.



Editor

L'Editor consente di modificare alcuni elementi di gioco, tra cui la competizione, il club, l'allenatore, i nomi dei lottatori e i loro attributi.

Trasferire un lottatore in un altro club

Vai al lottatore che vuoi trasferire e selezionalo.



Premi il pulsante Sposta lottatore nello Slot lottatore. Il lottatore verrà rimosso da questo club e aggiunto nello Slot lottatore nella parte inferiore della schermata.



A questo punto vai al club in cui hai trasferito il lottatore e premi uno dei pulsanti Aggiungi in base a alla squadra in cui vuoi aggiungerlo. Solo i lottatori al di sotto dei 19 anni possono essere aggiunti ai junior. Inoltre, premendo Elimina lottatore, il lottatore nello slot verrà eliminato dalla partita. L'unico modo per ripristinare un lottatore eliminato è caricare il database predefinito di MMA Team Manager in una partita diversa.

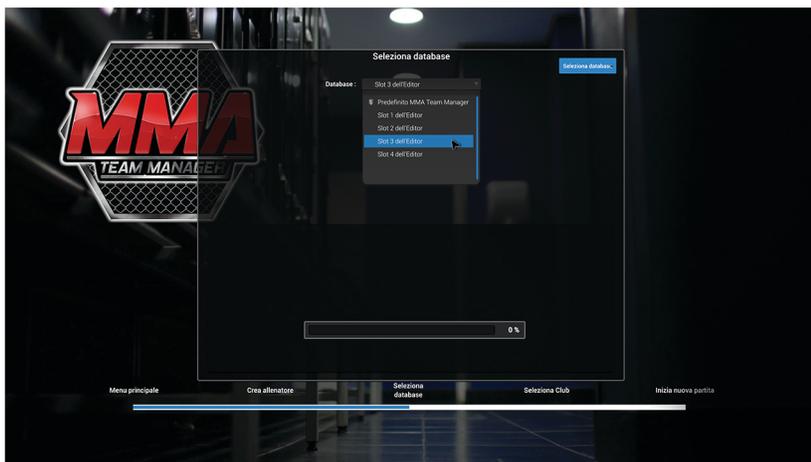


Salvare una partita modificata in uno slot dell'Editor

Dopo aver applicato le modifiche desiderato alla partita, puoi salvare le tue scelte in uno slot dell'Editor. Hai a disposizione 4 slot dell'Editor. Per salvare, seleziona lo slot dell'Editor desiderato dal menu a discesa, quindi premi il pulsante Salva nello slot.

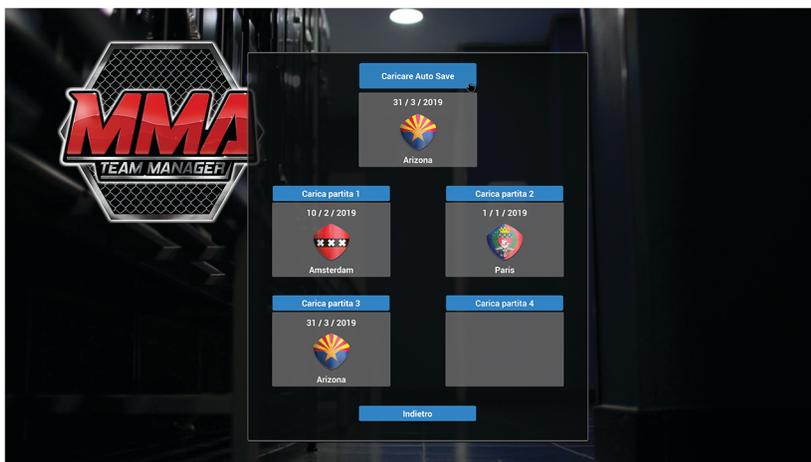


Le partite salvate in uno slot dell'Editor possono essere caricate nuovamente nell'Editor per effettuare ulteriori modifiche, o essere selezionate come database di partenza per una nuova partita. Le partite salvate nell'Editor stabiliscono sempre il punto di partenza delle partite. Le partite rimaste a metà non possono essere modificate.



Caricare e salvare una partita

Puoi salvare e caricare le partite in ogni momento, tranne quando si sta disputando un incontro. Hai a disposizione 4 slot per salvare le partite e uno slot di salvataggio automatico.



Il salvataggio automatico salverà nello slot apposito tutte le partite prima di un incontro, che potranno essere caricate come le partite salvate.

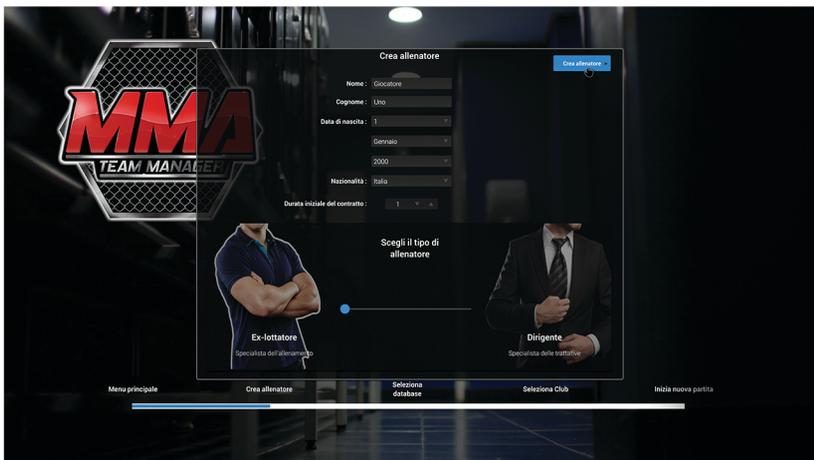
Nuova partita

Quando selezioni Nuova partita devi seguire diversi passaggi ed effettuare delle scelte per poter iniziare il gioco. Questi passaggi sono mostrati sulla timeline nella parte inferiore dello schermo. Per tornare alla schermata precedente, fai clic sulla timeline in basso.



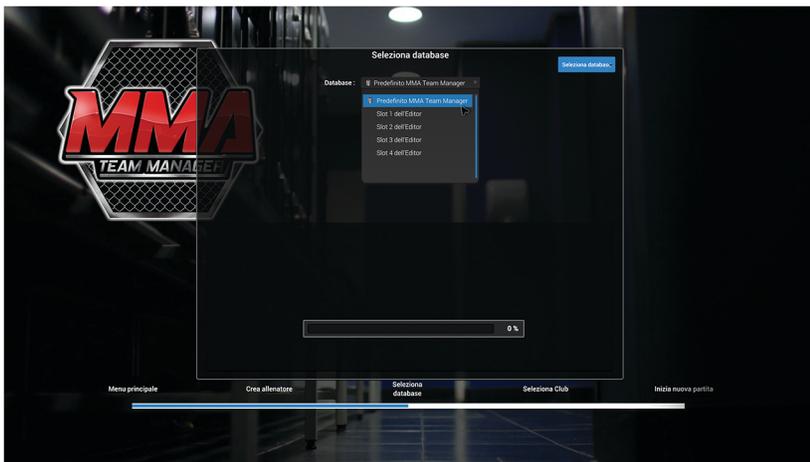
Crea Allenatore

Qui puoi creare l'avatar dell'allenatore che userai nel mondo di gioco. Quando selezioni l'età, ricorda che il tuo allenatore andrà in pensione a 65 anni (fine del gioco). A seconda del tipo di allenatore che scegli, riceverai dei bonus in diverse aree del gioco, come l'allenamento o le trattative.



Selezione Database

In questa schermata hai la possibilità di caricare tutte le partite salvate nell'Editor che hai creato. Da qui potrai iniziare nuove partite. Se non sono state create partite salvate nell'Editor, verrà usato il database predefinito di MMA Team Manager.



Selezione Club

Usa l'elenco e i menu a discesa sulla sinistra per evidenziare un club. Ci sono due schede che contengono differenti informazioni sul club. Dopo aver evidenziato il club desiderato, premi il pulsante Selezione Club per confermare la tua selezione. Le offerte di lavoro nel gioco ti consentono di cambiare club, quindi non sei obbligato a restare con il club scelto inizialmente per tutta la durata del gioco.



Interfaccia generale utente

A - Spostati avanti e indietro nelle schermate

B - Selezione schermata principale

C - Selezione sottoschermata

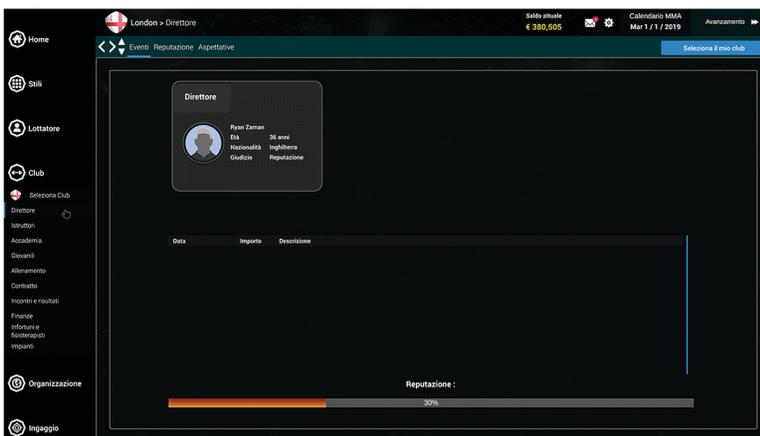
D - Area principale

I pulsanti "B" ti rimandano a una determinata sezione, nella quale sono presenti sottosezioni in cui puoi spostarti con i pulsanti "C".



Direttore

In ogni club è presente un direttore. Il direttore giudica la reputazione del club, condizionata dai risultati e dalle azioni dell'allenatore. Se l'opinione del direttore sulla reputazione scende a 0%, ti verrà dato un voto di sfiducia e sarai licenziato. Quando vieni licenziato, valuta le opzioni a disposizione e accetta una nuova offerta di lavoro presso un altro club. Il gioco termina quando vai in pensione all'età di 65 anni.



Quando l'allenatore soddisfa le aspettative del presidente durante una stagione, otterrà 1 stella che aumenterà gli effetti del suo allenamento e il suo potere di trattativa.

Stili di combattimento

Stili di Striking

- Boxe
- Karate
- Tae Kwon Do
- Thai Boxing

Stili di Grappling

- Jiu Jitsu
- Judo
- Wrestling olimpico
- Shootfighting

N.B. Quando Shootfighting è selezionato, sia lo striking che il grappling verranno impostati su Shootfighting. Questo è uno stile a tutto tondo.

Descrizione

- Miscela di striking e grappling
- Attacco da distanza di gomitate e di topkick
- Adatto all'approccio aggressivo
- Grappling per ottenere la posizione superiore
- Ground and pound finale
- Stile a tutto tondo

Specialisti

Club	Stile	Miglior lottatore con questo stile	Grado	Catello	Valore	Record
Amsterdam	Shoot Fighting	Daan Jansen	Grado 3	Amatore	€ 1K	0 - 0 - 0
Arizona	Shoot Fighting	Carlos Herrera	Grado 3	Amatore	€ 6K	0 - 0 - 0
Caribbera	Shoot Fighting	Darren Foreman	Grado 3	Locale	€ 1K	0 - 0 - 0
Florida	Shoot Fighting	Dylan Slade	Grado 4	Professionista	€ 25K	0 - 0 - 0
Indiana	Shoot Fighting	Gary Byatt	Grado 3	Professionista	€ 23K	0 - 0 - 0
Louisiana	Shoot Fighting	Adrian Saeyers	Grado 7	Professionista	€ 21K	0 - 0 - 0
Maine	Shoot Fighting	Ade Bolton	Grado 3	Amatore	€ 3K	0 - 0 - 0
New Mexico	Shoot Fighting	Dylan Montgomery	Grado 3	Locale	€ 1K	0 - 0 - 0
New York	Shoot Fighting	Amstad Salazar	Grado 3	Sempre	€ 10K	0 - 0 - 0
Otso	Shoot Fighting	Alexander Black	Grado 3	Amatore	€ 1K	0 - 0 - 0
Utah	Shoot Fighting	Ade Brodman	Grado 10	Nazionale	€ 42K	0 - 0 - 0
Washington	Shoot Fighting	Aaron Holzman	Grado 9	Nazionale	€ 65K	0 - 0 - 0

Sponsorizzazione

Le entrate annue principali del club sono date dai suoi sponsor. Quando arriva il momento di siglare un accordo di sponsorizzazione, bisogna effettuare una scelta tra le offerte proposte. La sponsorizzazione, tuttavia, non si limita al lato economico, ma offre diversi boost per la reputazione ogni volta che viene lanciata la campagna promozionale della stagione.

Accordo di sponsorizzazione proposto

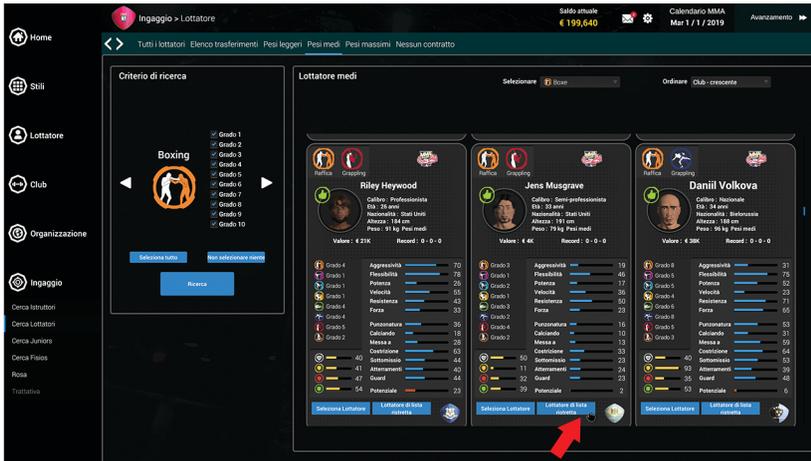
Nome Organizzazione	Collision Zone
Durata sponsorizzazione	1 Anni da 1/2019 a 1/2020
Importo sponsorizzazione	€ 455,000 all'anno per un totale di € 455,000
Campagna promozionale	+24 Boost alla reputazione

Accordo di sponsorizzazione attuale

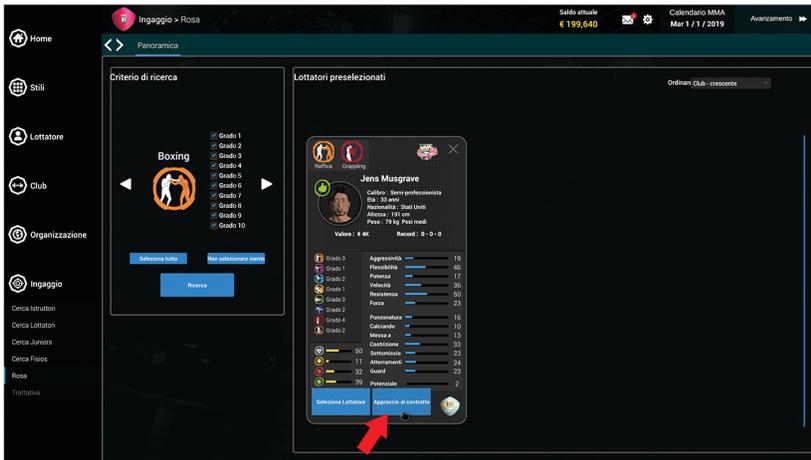
Nome Organizzazione	Raw MMA
Durata sponsorizzazione	3 Anni
Importo sponsorizzazione	€ 437,000 all'anno per un totale di € 1,311,000
Campagna promozionale	+25 Boost alla reputazione

Acquistare un lottatore

Il lottatore deve essere incluso nella rosa prima di poterlo contattare per l'acquisto.



Dalla schermata della Rosa puoi contattare un lottatore per acquistarlo.



A questo punto si avvierà la schermata Trattativa.

Trattativa

Ci sono due tipi di trattativa:

- Club a lottatore
- Club a staff

Entrambi calcolano il rapporto complessivo dell'influenza, elencandone ai lati i fattori che vi contribuiscono. Il rapporto complessivo di influenza determina in che misura sono disposti ad accettare il prezzo richiesto prima di siglare un accordo. A parità di valutazione, un allenatore Dirigente ha molta più influenza nel calcolo del rapporto rispetto a un allenatore Ex-lottatore.



Una volta concordati i dettagli nella schermata Trattativa, il lottatore entrerà a far parte del tuo club. Per i lottatori senza contratto non è necessario pagare un prezzo al loro club di appartenenza.

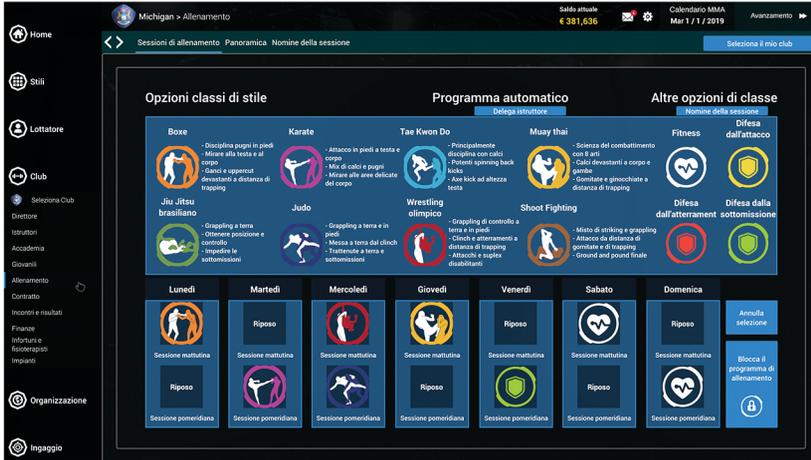
Gamma del calibro

- Elite
- Classe mondiale
- Internazionale
- Nazionale
- Professionista
- Semi-professionista
- Amatore
- Locale

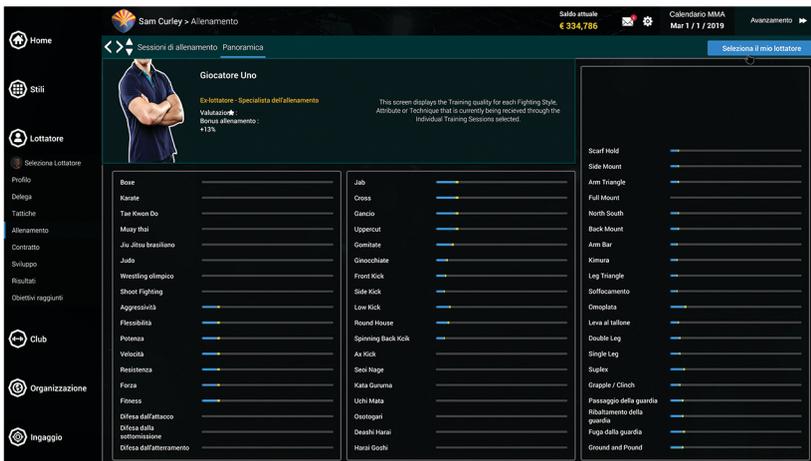
Poiché i valori degli attributi vanno da 0 a 99, e ogni lottatore ne presenta diversi, la gamma del calibro ti consente di visualizzare all'istante il livello attuale di un lottatore.

Programma d'allenamento

All'inizio del gioco, e ogni quindici giorni, devi completare e bloccare il programma d'allenamento del team. Trascina e rilascia la sessione d'allenamento richiesta all'interno del programma d'allenamento. Prima di poter selezionare le sessioni di fitness o di difesa dall'attacco, dall'atterramento e dalla sottomissione, devi completare le nomine della sessione.



Per ciascuna combinazione di sessioni d'allenamento del programma d'allenamento, l'effetto complessivo sugli attributi di un lottatore possono essere visualizzati nella schermata Panoramica Allenamento.



Programma di fisioterapia

All'inizio del gioco, e ogni quindici giorni, devi completare e bloccare il programma di fisioterapia del team. Seleziona la fisioterapia richiesta e il lottatore, quindi seleziona lo slot del programma per assegnare il fisioterapista. Inoltre, assegnare i fisioterapisti per la preparazione al combattimento, consente di aggiungere energia e resistenza extra al lottatore per l'incontro imminente.

The screenshot shows the 'Delega' screen for Wayne Lawley's physiotherapy program. The interface includes a sidebar with navigation options like Home, Stili, Lottatore, Club, and various management tools. The main content area is divided into several sections:

- Header:** 'New Mexico > Infortuni', 'Delega', and 'Seleziona il mio club'.
- Fighters List:** A table listing fighters with their names, ages, and status.

Nome fisico	Età	Generale	Nazionalità	Debito attuale per sessione	Scade
Pete Grayling	45 yrs	**	SU	€ 225	31 / 12 / 2019
Wayne Lawley	42 yrs	**	SU	€ 360	31 / 12 / 2020
Ricben Williams	50 yrs	**	SU	€ 441	31 / 12 / 2019
Jake Videra	49 yrs	**	SU	€ 372	31 / 12 / 2020
- Fighter Stats Table:** A table showing stats for Wayne Lawley.

Nome del lottatore	Calibro	Peso	Fitness	Energia extra per il combattimento	Resistenza	Resistenza extra per il combattimento
Angel Gallego	Semi pro	Light	40	+0	40	+0
Steven Lamberger	Professionista	Light	45	+0	40	+0
Louie Sawcsoft	Semi pro	Light	49	+0	40	+0
Mason Hather	Professionista	Light	40	+0	64	+0
Hayden Langdon	Professionista	Light	52	+0	40	+0
Harrison Mooney	Professionista	Middle	66	+0	59	+0
- Wayne Lawley Profile:** A detailed profile for Wayne Lawley, including his age (42), nationality (SU), and various performance metrics like 'Energia', 'Resistenza', and 'Proficienza'. It also features a 'Negotiate Contract' button and a 3D body model.
- Wayne Lawley's Programma di fisioterapia:** A weekly schedule showing training sessions for each day of the week.

Lunedì	Martedì	Mercoledì	Giovedì	Venerdì	Sabato	Domenica
Angel Gallego	Vuoto	Vuoto	Vuoto	Vuoto	Vuoto	Vuoto
Sessione mattutina						
Vuoto	Mason Hather	Vuoto	Vuoto	Vuoto	Vuoto	Vuoto
Sessione di mezza giornata						
- Right Sidebar:** Includes 'Annulla selezione' and 'Fissa il programma d'allenamento' buttons.

Delega

Se necessario, si può delegare il programma dell'allenamento al capo istruttore. Allo stesso modo, è possibile delegare al capo fisioterapista il programma di fisioterapia.

Progressi del lottatore

Durante l'allenamento e gli incontri, gli infortuni di un lottatore possono aumentare o diminuire i suoi attributi. La media d'aumento o riduzione viene portata fino alla stagione successiva come cambiamento a lungo termine, che, a sua volta, comporta variazioni nel calibro man mano che il lottatore progredisce. Tutti gli attributi di un lottatore sono proporzionati al suo Potenziale rimasto, quindi, a parità di allenamento, un lottatore più giovane con molto potenziale otterrà dei miglioramenti significativi rispetto a un collega anziano con meno potenziale. Una volta raggiunti 30 anni, gli attributi di un lottatore inizieranno a diminuire.

Un lottatore giovane con molto Potenziale rimasto:



Un lottatore anziano che si avvicina al pensionamento:



Icone-riferimenti



- Fitness



- Difesa dall'attacco



- Difesa dall'atterramento



- Difesa dalla sottomissione



- Infortunato



- Squalificato



- Disponibile per la lotta



- Boxe



- Karate



- Tae Kwon Do



- Muay thai



- Jiu Jitsu brasiliano



- Judo



- Wrestling olimpico



- Shootfighting