

Contenido

<i>Requisitos del sistema y soporte.....</i>	<i>2</i>
<i>Solución de problemas.....</i>	<i>3</i>
<i>Problemas con el vídeo o la tarjeta de vídeo</i>	
<i>Errores que se producen durante el uso</i>	
<i>Errores durante la instalación</i>	
<i>Tarjetas de sonido</i>	
<i>Error de API de Steam</i>	
<i>Configuración.....</i>	<i>4</i>
<i>Editor.....</i>	<i>5 - 7</i>
<i>Intercambio de un luchador a otro club</i>	<i>5</i>
<i>Guardar un juego editado en una ranura de editor</i>	<i>6</i>
<i>Cargar y guardar juego.....</i>	<i>7</i>
<i>Nuevo juego.....</i>	<i>8</i>
<i>Crear manager</i>	<i>8</i>
<i>Seleccionar base de datos</i>	<i>9</i>
<i>Seleccionar club</i>	<i>9</i>
<i>Interfaz de usuario general.....</i>	<i>10</i>
<i>Director</i>	
<i>Estilos de combate.....</i>	<i>11</i>
<i>Patrocinio.....</i>	<i>11</i>
<i>Comprar un luchador.....</i>	<i>12</i>
<i>Negociación.....</i>	<i>13</i>
<i>Horario de entrenamiento.....</i>	<i>14</i>
<i>Horario del fisio.....</i>	<i>15</i>
<i>Delegación</i>	<i>15</i>
<i>Progresión del luchador.....</i>	<i>16</i>
<i>Iconos - Referencia.....</i>	<i>17</i>

Requisitos del sistema y soporte

Requisitos mínimos del sistema

Windows

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

Procesador: i5-4200U 1.6GHz+

Memoria: 2 GB de RAM

Gráficos: Intel HD 4000+

DirectX: Version 10

Almacenamiento: 2GB de espacio disponible

MAC OSX

OS: Mac OSX 10.11 or later

Procesador: i5-4200U 1.6GHz+

Memoria: 2GB de RAM

Gráficos: Intel HD 4000+

Almacenamiento: 2GB de espacio disponible

Soporte

Sitio web: www.alternativesoftware.com

Correo electrónico: customersupport@alternativesoftware.com

NOTA: El correo electrónico es sólo para cuestiones técnicas.

Ten en cuenta que la ayuda online solo está disponible en inglés.

Correo:

Alternative Software Customer Support

PO Box 109

Castleford

WF10 4TA

Póngase en contacto con un representante de atención al cliente en:

Teléfono: +44(0)1977 555 222

Fax: +44(0)1977 555 111

Entre las 10:00am y 4:00pm (hora del Reino Unido)

De lunes a viernes excepto festivos.

Solución de problemas

Problemas con el vídeo o la tarjeta de vídeo

MMA Team Manager requiere que su tarjeta de vídeo sea compatible con la ejecución en una resolución pantalla de 1024x600 y 24 bits de profundidad de color o superior.

Asimismo, es una buena idea asegurarse de tener los controladores más recientes para todo el hardware, incluyendo la tarjeta de vídeo. Estos controladores se pueden encontrar normalmente en el sitio web del fabricante.

Errores que se producen durante el uso

El control de cuentas de usuario o ejecución del programa en una cuenta de usuario limitada puede causar problemas.

Si aparece un cuadro de error aparece mientras utiliza el programa, haga clic con el botón derecho en el acceso directo del programa y seleccione Ejecutar como administrador o bien desactive el control de cuentas de usuario.

Errores durante la instalación

Si tiene errores al ejecutar la instalación. Desactive el software antivirus y vuelva a intentarlo.

Algunos software antivirus tienen un tipo de elemento sandbox que puede impedir erróneamente que el programa se ejecute correctamente.

Tarjetas de sonido

Algunos controladores de audio pueden deshabilitar el dispositivo de audio si no hay altavoces o auriculares conectados a la toma delantera de su equipo. Consultar las instrucciones del fabricante sobre cómo configurar los controladores para una configuración correcta.

Error de API de Steam

Puede ver este mensaje la primera vez que intente ejecutar el juego a través de Steam.

Error fatal. Steam debe estar ejecutándose para jugar a este juego (SteamAPI_init() failed)

Si esto ocurre, por favor, salga y reinicie Steam. Después deberá poder jugar.

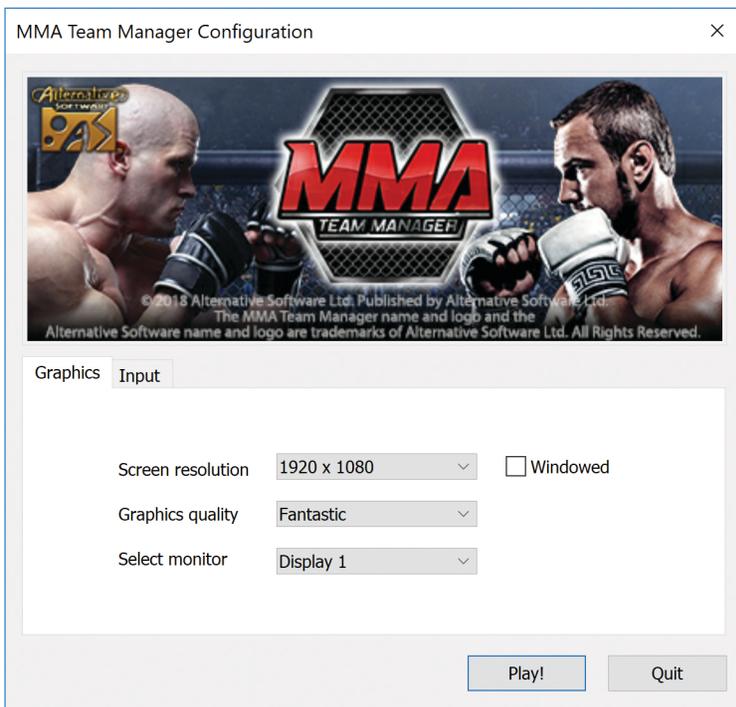
Configuración

Seleccione la resolución de pantalla que desee. Todas las resoluciones disponibles para su tarjeta gráfica aparecen indicadas. Se recomienda que el juego es jugado con una resolución de 1024 x 600 o superior. La resolución de pantalla se puede cambiar después en la pantalla de Opciones.

Seleccione la calidad de los gráficos adecuada. Comience con la calidad más alta - Fantástica y disminúyala si el juego se ejecuta lentamente en un sistema en particular. La calidad de los gráficos no se puede cambiar después en el juego.

Seleccione el monitor adecuado, por si hay más de un monitor configurado en un sistema. Después no se podrá seleccionar un monitor distinto.

La ficha de entrada es redundante y no se utiliza en el MMA Team Manager.



Editor

El editor permite cambios en los elementos del juego, incluyendo los nombres de las competiciones, clubs, managers y luchadores y en los atributos de combate.

Intercambio de un luchador a otro club

Busque y marque el luchador a intercambiar.



A continuación, pulse el botón Quitar luchador a ranura de luchador. El luchador será eliminado de este club y se añadirá a la ranura de luchador en el banner en la parte inferior de la pantalla.

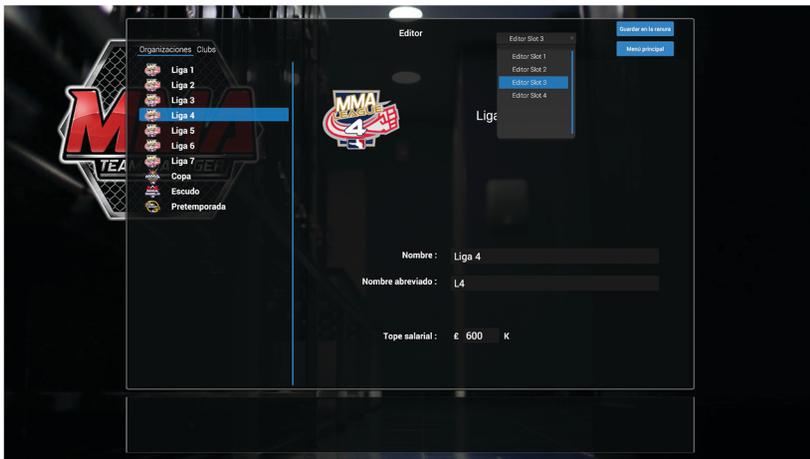


Ahora vaya al club al que quiere añadir el luchador y pulse uno de los botones de Agregar en el banner, dependiendo del equipo al que desee agregar al luchador. Solo se pueden añadir luchadores menores de 19 a los juniors. Además, si se pulsa Eliminar luchador, el luchador en la ranura se eliminará de este juego editado. Solo se podrá restaurar al luchador eliminado cargando la base de datos predeterminada de MMA Team Manager en un juego editado distinto.

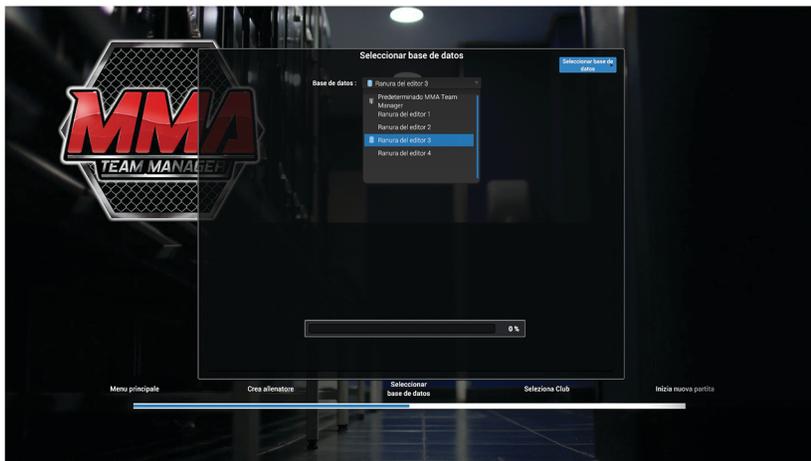


Guardar un juego editado en una ranura de editor

Una vez realizadas todas las ediciones deseadas en un juego, pueden guardarse los cambios en una ranura del editor. Hay 4 ranuras de editor que se pueden utilizar. Para guardar, seleccione la ranura del editor en el menú desplegable y, a continuación, pulse el botón Guardar en la ranura.

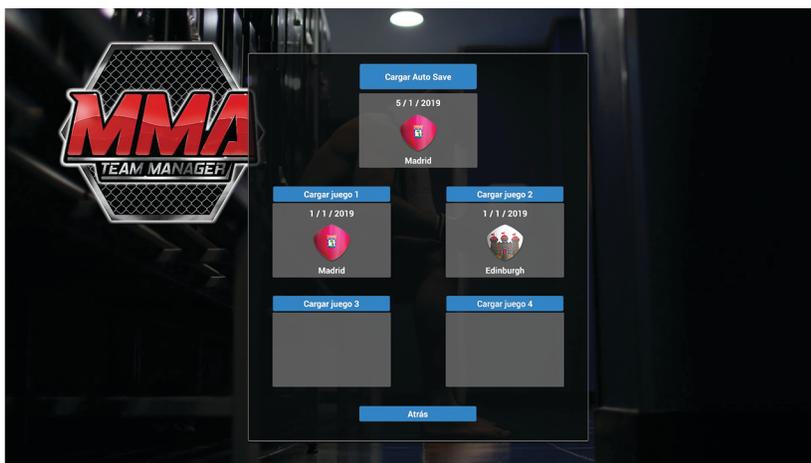


Los juegos guardados en una ranura de editor se pueden volver a cargar en el editor para introducir nuevos cambios, o seleccionarse como la base de datos inicial como parte de un nuevo juego. Los juegos guardados por el editor siempre definen el punto de partida de un juego, los juegos ya iniciados no se pueden editar.



Cargar y guardar juego

Los juegos se pueden guardar y cargar en cualquier momento, excepto cuando se está en un combate. Hay 4 ranuras para guardar juegos y una ranura de guardado automático.



El guardado automático guardará todos los juegos justo antes de un encuentro, en la ranura de guardado automático, y esos juegos se podrán cargar como cualquier otra partida guardada.

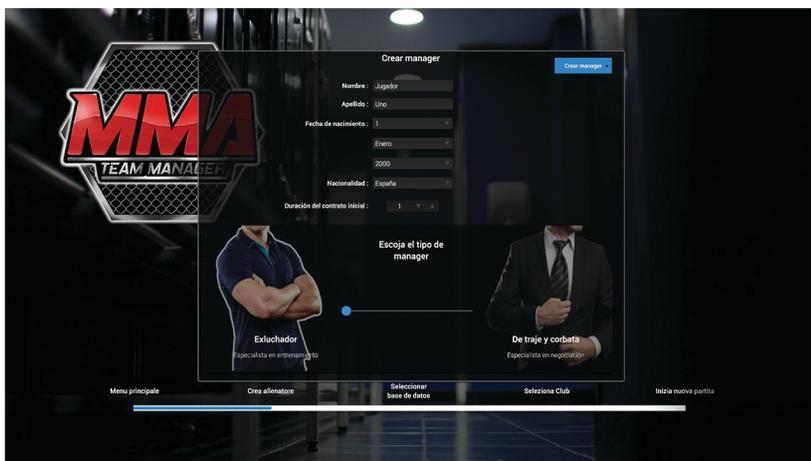
Nuevo juego

Cuando se selecciona un nuevo juego, hay una serie de pasos que deben darse y decisiones que se deben tomar, antes de que el juego pueda comenzar. Estos pasos se muestran en la línea de tiempo en el banner en la parte inferior de la pantalla. Para volver a una pantalla anterior, haga clic en el área correspondiente en la línea de tiempo.



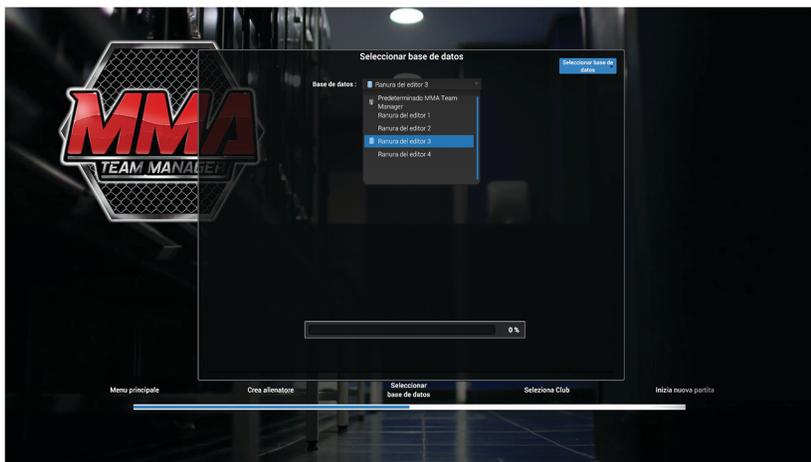
Crear manager

Aquí podrá crear lo que será su avatar en el mundo del juego. Cuando seleccione su edad, recuerde que usted se jubilará a los 65 años y eso será el fin de la partida. Dependiendo del tipo de manager que quiera ser, recibirá bonificaciones en diferentes áreas del juego, centradas en la negociación o el entrenamiento del luchador.



Selección base de datos

Aquí tiene la posibilidad de cargar cualquier juego guardado por el editor que haya creado. Este será el punto de partida del nuevo juego. Si no se crea ningún juego guardado por el editor, se usará la base de datos predeterminada de MMA Team Manager.



Selección club

Utilice los menús desplegables y la lista de la izquierda para resaltar un club. Hay 2 pestañas, cada una con información distinta sobre el club. Una vez destacado el club deseado, presione el botón de Seleccionar club para confirmar la selección. Las ofertas de trabajo en el juego permiten cambiar de un club a otro, por lo que no estará vinculado a esta opción para toda su carrera.



Interfaz de usuario general

A- Navegar por las pantallas hacia delante y hacia atrás

C - Selección de pantalla secundaria

B - Selección de pantalla principal

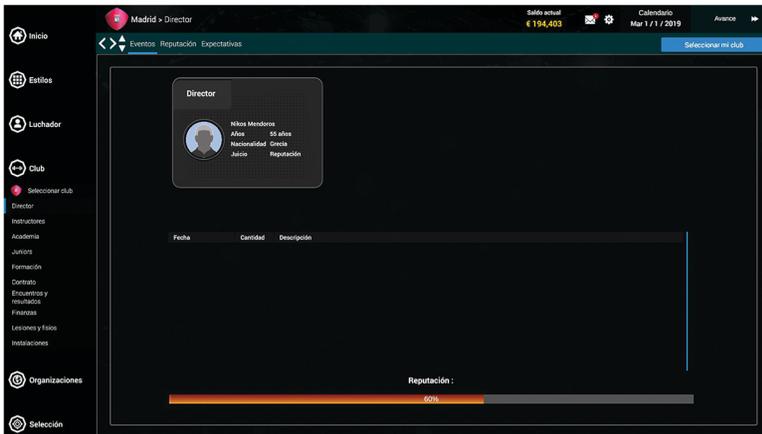
D - Área principal

Los botones etiquetados como B le llevan a una sección determinada, en la cual hay subsecciones a las que se puede ir con los botones etiquetados con una C.



Director

Cada club tiene un director. Cada director juzga la reputación del club, y esta se ve afectada por los distintos resultados y acciones del manager del club. Si el juicio de la reputación del director cae hasta el 0%, recibirá un voto de no confianza y será destituido. Si le destituyen, evalúe sus opciones y acepte una nueva oferta de trabajo en otro club. El juego continúa hasta que se jubile a los 65 años.



Si un manager cumple todas las expectativas del presidente en una temporada, su puntuación aumentará 1 estrella. Esto aumentará los efectos de sus entrenamientos y también su poder de negociación.

Estilos de combate

Estilos de golpeo

- Boxeo
- Karate
- Taekwondo
- Boxeo tailandés

Estilos de agarre

- Jiu jitsu brasileño
- Judo
- Lucha libre olímpica
- Shoot Fighting

Nota: si se selecciona Shoot Fighting, tanto el estilo de golpeo como el de agarre se establecerán en Shoot Fighting. Es un estilo completo.

Estilos > Shoot Fighting

Saldo actual: € 194,403 | Calendario: Mar 1 / 1 / 2019

Descripción

- Mezcla de golpes y agarre
- Golpeo de alcance medio y corto
- Perfecto para un enfoque agresivo
- Agarre para lograr la posición superior
- Acabado con Ground & Pound
- Estilo bien redondeado

Especialistas

Club	Estilo	Luchador superior con este estilo	Grado	Catfre	Valor	Historial
Birmingham	Shoot Fighting	Alfie Ince	Grado 5	Profesional	€ 15K	0 - 0 - 0
Brasel	Shoot Fighting	Arthur Martin	Grado 8	Nacional	€ 50K	0 - 0 - 0
Georgia	Shoot Fighting	Ariel Passarella	Grado 3	Amateur	€ 3K	0 - 0 - 0
Indiana	Shoot Fighting	Ben Paulo	Grado 3	Semiprofesional	€ 7K	0 - 0 - 0
Liverpool	Shoot Fighting	Darren Woodale	Grado 3	Amateur	€ 1K	0 - 0 - 0
Louisiana	Shoot Fighting	Craig Waugh	Grado 3	Semiprofesional	€ 6K	0 - 0 - 0
Maryland	Shoot Fighting	Adam Leitchford	Grado 10	Nacional	€ 48K	0 - 0 - 0
Minnesota	Shoot Fighting	Allan Woodon	Grado 7	Profesional	€ 17K	0 - 0 - 0
Mississippi	Shoot Fighting	Ashon Hamblett	Grado 8	Profesional	€ 15K	0 - 0 - 0
Montana	Shoot Fighting	Andrew Tebb	Grado 5	Semiprofesional	€ 4K	0 - 0 - 0
New Mexico	Shoot Fighting	Connor Rosecliffe	Grado 3	Amateur	€ 1K	0 - 0 - 0
Ohio	Shoot Fighting	Aber Ortega	Grado 3	Amateur	€ 1K	0 - 0 - 0
Pennsylvania	Shoot Fighting	Aaron Hubbard	Grado 3	Semiprofesional	€ 6K	0 - 0 - 0
Rome	Shoot Fighting	Amargo Lama	Grado 3	Amateur	€ 3K	0 - 0 - 0
Texas	Shoot Fighting	Aleksandr Gutsev	Grado 4	Profesional	€ 25K	0 - 0 - 0
Tennessee	Shoot Fighting		Grado 3	Semiprofesional	€ 6K	0 - 0 - 0

Patrocinio

Los ingresos anuales principales del club proceden de sus patrocinadores. Cuando llega el momento de firmar un acuerdo de patrocinio, debe elegirse entre las ofertas sobre la mesa. Sin embargo, el patrocinio no es sólo financiación, cada oferta viene con una reputación variable añadida para cuando se inicie la campaña de publicidad de la temporada.

Madrid > Finanzas

Saldo actual: € 194,403 | Calendario: Mar 1 / 1 / 2019

Acuerdo de patrocinio propuesto

Empresa: K.O. Club
 Duración de patrocinio: 3 Años Desde 1/2019 a 1/2022
 Cantidad de patrocinio: € 308.000 por año, con un total de € 924.000
 Campaña de publicidad: +4 Mejora de reputación

Acuerdo de patrocinio actual

Empresa: K.O. Club
 Duración de patrocinio: 3 Años
 Cantidad de patrocinio: € 308.000 por año, con un total de € 924.000
 Campaña de publicidad: +4 Mejora de reputación Disponibles

Botón: **Aceptar este acuerdo**

Comprar un luchador

El luchador debe estar en la lista previa antes de que se pueda nadie acercar para comprarlo.



En la pantalla de Preselección puede acercarse a un luchador para comprarlo.



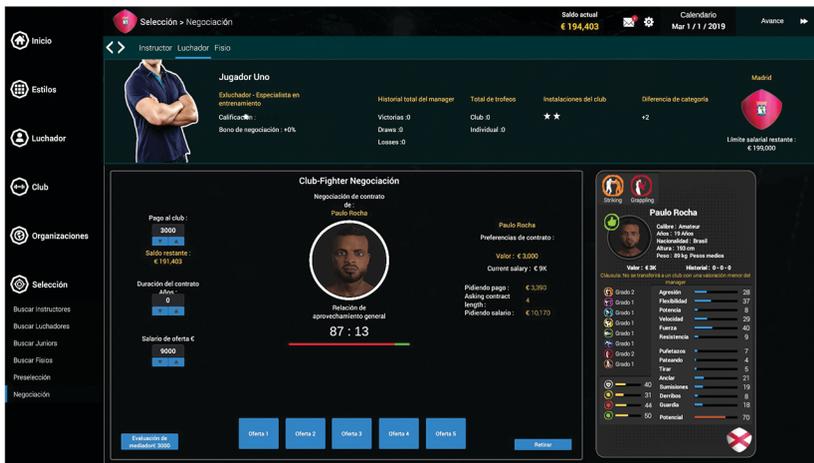
Ahora entrará en la pantalla de negociación.

Negociación

Existen 2 tipos de negociación:

- Club con el luchador
- Club con el personal

Ambas calculan un ratio de aprovechamiento general, con los factores contribuyentes que figuran a cada lado. El ratio de aprovechamiento general determina qué precio están dispuestos a aceptar antes de llegar a un acuerdo. Un estilo de manager de Traje y corbata tendrá más influencia en el cálculo de la ratio, que un manager exluchador con la misma calificación.



Una vez que se han acordado todos los detalles en la pantalla de Negociación, el luchador se unirá a su club. Para los luchadores que están fuera de contrato, no es necesario pagar un precio a su club por ellos.

Rango de categorías:

- Élite
- Primer nivel
- Internacional
- Nacional
- Profesional
- Semiprofesional
- Amateur
- Local

Ya que los valores de los atributos van de 0 a 99 y hay muchos por luchador, el rango de categoría se puede usar como guía inmediata para ver el nivel en el que está actualmente un luchador.

Horario de entrenamiento

Al inicio del juego, y después cada quince días, deberá completarse el horario de entrenamiento del equipo y bloquearse. Arrastre y suelte la sesión de entrenamiento requerida en el horario de entrenamiento. Las citas para las sesiones deben hacerse antes de seleccionar las sesiones de puesta en forma, defensa a golpes, defensa a derribos y defensa a sumisiones.

The screenshot shows the 'Horario de entrenamiento' (Training Schedule) screen. At the top, it displays 'Madrid > Formación', 'Saldo actual € 194,403', and 'Calendario Mar 1 / 1 / 2019'. The main area is titled 'Opciones de clase de estilo' and 'Horario automático'. It lists various martial arts styles with their respective icons and descriptions:

- Boxeo:** Disciplina de golpes de pie, Apuntando al cuerpo y la cabeza, Gancho y ascendentes de corta distancia.
- Jiu Jitsu brasileño:** Agarre en el suelo, Avanzar la posición y el control, Sumisiones inespaciales.
- Kárate:** De pie, golpes en cabeza y cuerpo, Mezcla de patadas y puñetazos, Deléguela a zonas sensibles del cuerpo.
- Judo:** Agarre de pie y de suelo, Lanzamientos desde el clinch, Sumisiones e inmovilizaciones.
- Tae Kwon Do:** Disciplina de patadas principalmente, Patadas hacia atrás con giro, Patadas descendentes que van a la cabeza.
- Lucha libre olímpica:** Agarre de control de pie y de suelo, Clinch y golpes para derribar de corta alcance, Torturas y impler desventajas.
- Shoot Fighting:** Mezcla de golpes y agarre, Golpes de alcance medio y corto, Entrenado con Ground & Pound.
- Boxeo tailandés:** Aire de las 8 extremidades, Patadas, Inmovilización a cuerpo y piernas, Codos y rodillas de corto alcance.
- Defensa a golpes:** Represented by a shield icon.
- Defensa a derribos:** Represented by a shield icon.
- Defensa a sumisión:** Represented by a shield icon.

Below the style options is a weekly grid for 'Lunes' through 'Domingo'. Each day has a 'Sesión matutina' and 'Sesión vespertina' slot. Some slots are marked 'Descanso' (Rest) or contain a specific training session icon. A 'Borrar selección' (Remove selection) button is located at the bottom right of the grid.

Para una determinada combinación de sesiones de entrenamiento en el horario de entrenamiento, el efecto global sobre los atributos del luchador puede verse en la pantalla de descripción general del entrenamiento.

The screenshot shows the 'Jugador Lino' (Fighter Lino) training description screen. It displays 'Francisco Andreu > Formación', 'Saldo actual € 194,403', and 'Calendario Mar 1 / 1 / 2019'. The main area is titled 'Jugador Lino' and shows a 'Calificación' (Rating) of 'Especialista en entrenamiento' and a 'Bonificación de entrenamiento' of '+11%'. A note states: 'This screen displays the Training quality for each Fighting Style, Attribute or Technique that is currently being received through the individual Training Sessions selected.' Below this, there are two columns of training sessions with their respective icons and descriptions:

- Boxeo:** Directo, Cruzado, Gancho, Ascendente vertical, Codos, Rodillas, Patada frontal, Patada lateral, Patada baja, Patada gisatoria, Patada hacia atrás con giro, Patada descendente.
- Boxeo tailandés:** Deo Nage, Kata Guruma, Uchi Mata, Ootogari, Deashi Harai, Fumai Dohti.
- Defensa a golpes:** Control lateral, Lateral, Tríngulo de brazo, Control superior, De noche a sur, Control trasero, Palanca de brazo, Kimura, Tríngulo con la pierna, Estrangulamiento, Omoplata, Luxación el tobillo, Doble pierna, Una pierna, Suplex, Agarre / Clinch, Pase de guardia, Bando de guardia, Escopada de guardia, Ground & Pound.

Horario del fisio

Al inicio del juego, y después cada quince días, debe completarse el horario del fisio y bloquearse. Seleccione el fisio y el luchador, y luego seleccione la ranura del horario a la que asignar el fisio. Los fisios también se pueden asignar para una preparación para un combate, dotando al luchador de energía de combate extra y resistencia extra para un combate próximo.

Madrid > Lesiones | Saldo actual: € 194,403 | Calendario: Mar 1 / 1 / 2019 | Avance

Lesiones: Preparación para el combate | Delegación | Seleccionar mi club

Nombre fisio	Años	Género	Raza	Cargo actual por sesión	Costo
Ila Oyakenko	53 yrs	♀	UCR	€ 504	31 / 12 / 2020
Colm Thoma	42 yrs	♂	DMR	€ 272	31 / 12 / 2020
Manuel Navarro	37 yrs	♂	ESP	€ 272	31 / 12 / 2021
Jorge Santiga	53 yrs	♂	ESP	€ 144	31 / 12 / 2019

Nombre de luchador	Categoría	Peso	Aptitud física	Energía extra para combate	Fuerza	Resistencia extra para combate
Francisco Andreu	Semiprofesional	Light	40	+ 0	71	+ 0
Juan Navarro	Profesional	Light	40	+ 0	66	+ 0
Roberto Fernandez	Profesional	Light	31	+ 0	40	+ 0
Alberto Ramirez	Profesional	Light	40	+ 0	75	+ 0
Miguel Gonzalez	Profesional	Light	40	+ 0	58	+ 0
Antonio Lazo	Semiprofesional	Medio	67	+ 0	78	+ 0

Colm Thoma's Horarios de fisio

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
Juan Navarro Sesión matinal Vacio	Vacio Sesión matinal Alberto Ramirez	Vacio Sesión matinal Vacio				

Colm Thoma
 Edad: 42 Años
 Nacionalidad: CPH
 Estamiento: ***
 Tendencia y pagamiento: **
 Dato muscular: *
 Fisiología y fuerza: **
 Preparación para la batalla: ****
 [Verificar Contrato]

Botón selección | Bloquear horario del fisio

Delegación

El instructor jefe puede recibir el encargo de rellenar el horario de entrenamiento cuando sea necesario. También, el fisioterapeuta jefe puede recibir el encargo de rellenar el horario del fisio cuando sea necesario.

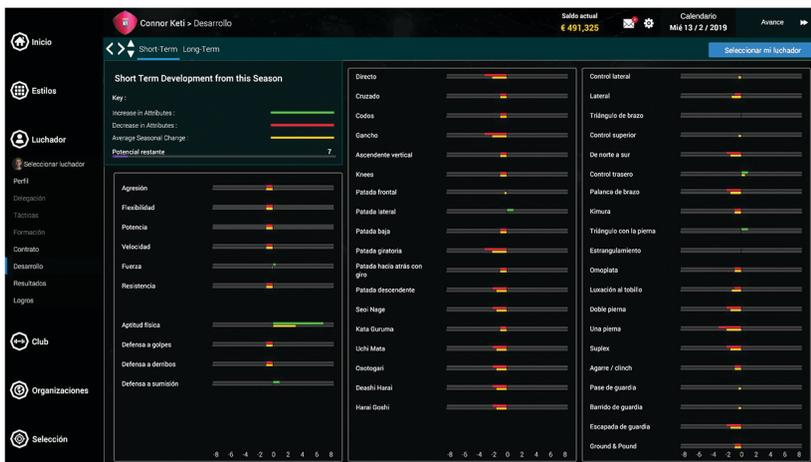
Progresión del luchador

Mediante entrenamientos y tiempo de juego, los atributos del luchador aumentan o disminuyen por lesión. El resultado medio se traslada a la siguiente temporada como cambio a largo plazo. Esto, a su vez, conduce a los cambios de categoría en el luchador. Los aumentos de atributos de los luchadores son proporcionales al potencial restante, por lo que un luchador joven con mucho potencial verá mayores mejoras con el mismo entrenamiento, que un luchador mayor con poco potencial. Cuando un luchador alcanza aproximadamente los 30 años, sus atributos empezarán a disminuir.

Un luchador joven con mucho potencial restante:



Un luchador mayor que se acerca a la retirada:



Iconos - Referencia



- Aptitud física



- Defensa a golpes



- Defensa a derribos



- Defensa a sumisión



- Lesionado



- Excluido



- Disponible para luchar



- Boxeo



- Kárate



- Taekwondo



- Boxeo tailandés



- Jiu Jitsu brasileño



- Judo



- Lucha libre olímpica



- Shoot Fighting