

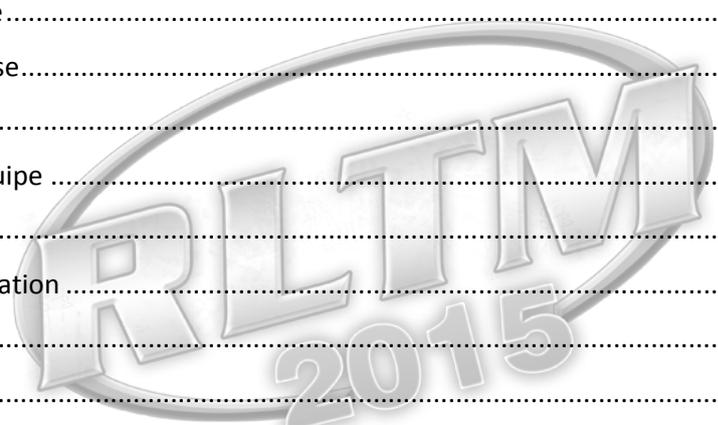
Rugby League Team Manager 2015



Contenu

Assistance et configuration système.....	4
Configuration système minimale	4
Problèmes graphiques ou de carte graphique	5
Erreurs lors de l'utilisation	5
Erreurs lors de l'installation	5
Cartes son	5
Éditeur	6
Démarrer	6
Interface utilisateur	8
Interface utilisateur générale.....	8
Interface utilisateur de match.....	10
Commandes et Avancer	12
Guides d'écran	12
Objectifs.....	12
Tutoriel	13
Choisir un club	13
Exigences du comité	13
Critères de l'organisme dirigeant.....	15
Messages et rapports d'entraînement.....	16
Offres d'emploi	17
Joueurs professionnels	17
Attributs.....	18
Joueurs d'université.....	19
Potentiel / Progression	19
Promotion en équipe professionnelle.....	19
Choix de l'équipe	20
Joueurs d'université.....	22
Personnel.....	24
Agents.....	24
Assistants	25
Affectation des assistants	26
Entraîneurs	27

Affectation des entraîneurs	28
Docteurs.....	29
Affectation des docteurs.....	30
Kinés	31
Affectation des kinés	32
Recruteurs	33
Négociation de contrat	34
Campagnes de recrutement	35
Tactiques d'équipe.....	36
Capitanat	36
Politique d'incident hors jeu	36
Paramètres du pivot	36
Style d'attaque.....	36
Style de défense.....	38
Ordres d'équipe	40
Cohésion de l'équipe	41
Installations	42
Promotion/Relegation	44
Compétences	45
Match.....	46
Discours d'équipe.....	46
Incidents hors jeu.....	46
Gestion auto	46
Astuces	47
Crédits.....	49



Assistance et configuration système

Configuration système minimale

Processeur : 1 GHz RAM : 512 Mo

Espace disque dur : 4 Go

Carte graphique : Accélérateur 2D ou 3D

Résolution d'écran : 1024 x 768 ou 1024 x 600 et affichage couleur sur 24 bits

Périphériques d'entrée : souris et clavier

Son : périphérique audio compatible avec DirectX 9

Système d'exploitation : Windows 8 / 7 / Vista / XP DirectX : DirectX 9 ou version supérieure

Assistance

Site web : www.alternativesoftware.com

Adresse e-mail :

help@alternativesoftware.com

REMARQUE : l'adresse e-mail est réservée aux problèmes techniques.

Attention, l'assistance en ligne n'est disponible qu'en anglais.

Adresse postale :

Alternative Software Customer Support

PO Box 109

Castleford

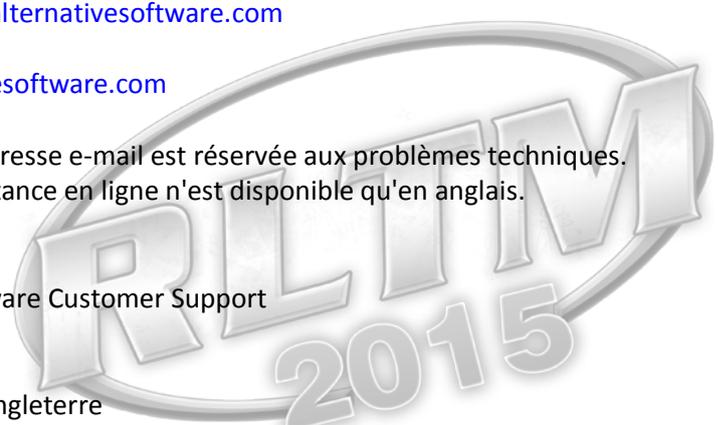
WF10 10 4TA - Angleterre

Contactez un membre du service clients : Téléphone : + 44(0)1977 555 222

Fax : + 44(0)1977 555 111

Entre 10 h 00 et 16 h 00

Du lundi au vendredi, sauf les jours fériés.



Problèmes graphiques ou de carte graphique

Rugby League Team Manager 2015 nécessite que votre carte graphique soit compatible avec une résolution d'écran de 1024 x 768 et une profondeur de couleurs sur 24 bits ou plus.

Par ailleurs, assurez-vous également de posséder les derniers pilotes pour votre matériel, y compris pour votre carte graphique. Vous pouvez généralement retrouver ces pilotes sur le site du fabricant, ou encore sur plusieurs sites Internet à partir desquels vous pouvez les télécharger gratuitement.

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.

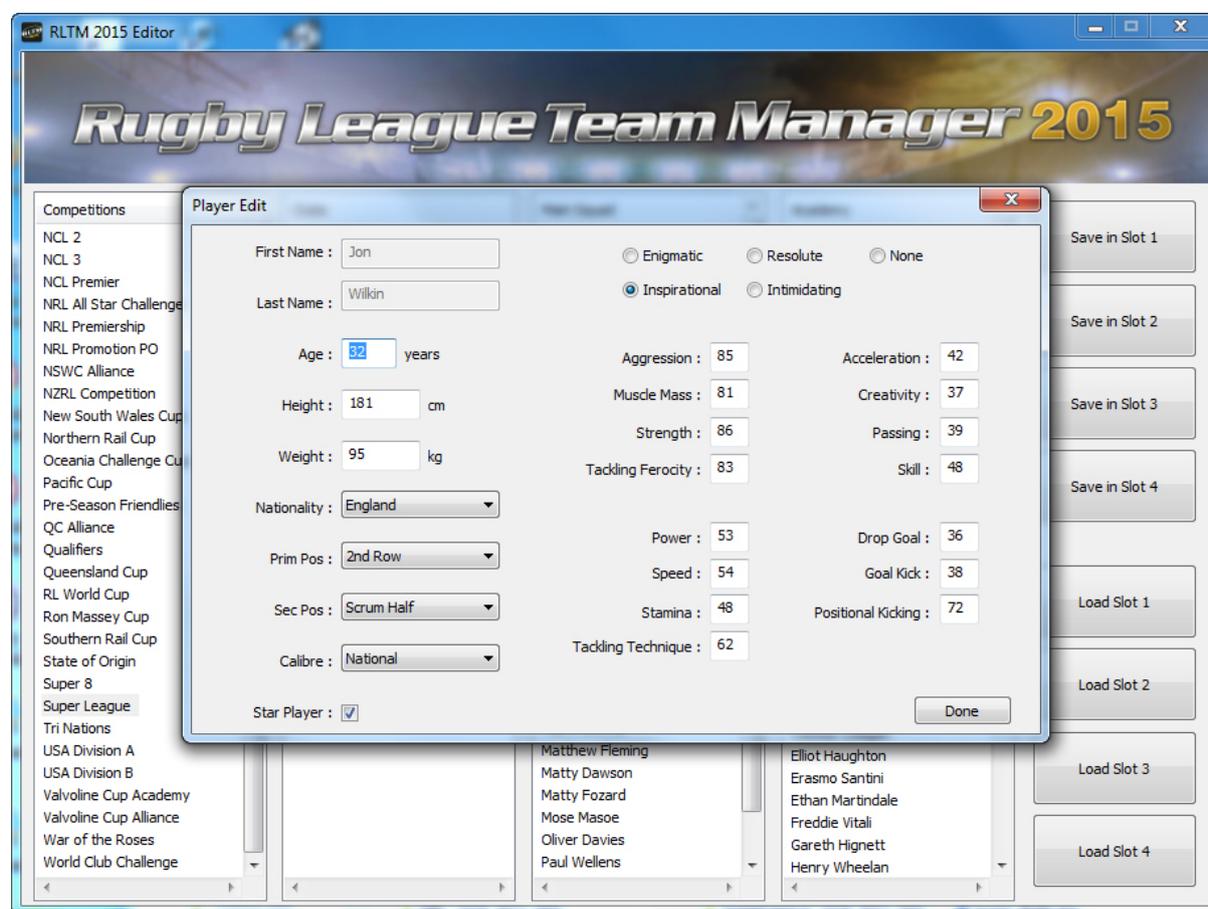
Certains logiciels antivirus présentent une sandbox intégrée, qui peut empêcher le programme de fonctionner correctement.

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.

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. Dans l'Éditeur, double-cliquez dans la boîte de dialogue pour y modifier les valeurs. Vous disposez de 4 emplacements disponibles pour sauvegarder les parties éditées. Une fois une partie sauvegardée dans un emplacement, celle-ci pourra être chargée. Veuillez noter que les noms des joueurs et des équipes sous licence ne peuvent pas être modifiés. En revanche, vous êtes libre de modifier les attributs des joueurs sous licence.



Démarrer

Installation

Double-cliquez sur le pack d'installation sur le lecteur (si le jeu est téléchargé) ou sur le CD. Le jeu sera automatiquement installé dans le dossier [Program Files] ou [Program Files x86]\Steam\steamapps\common\RugbyLeagueTeamManager2015

Charger / Sauvegarder une partie

Vous disposez au total de 9 emplacements. Les 4 premiers emplacements vous permettent de sauvegarder et charger vos parties. L'emplacement suivant est utilisé pour la fonction de sauvegarde automatique. Le jeu effectue automatiquement une sauvegarde avant de commencer un match. Les 4 derniers emplacements représentent les parties sauvegardées dans l'éditeur et peuvent être

chargés comme toutes les autres parties sauvegardées.



Paramètres

Le bouton Options contient différentes options de paramétrage. Les options sélectionnées pour ces paramètres sont sauvegardées automatiquement et prennent effet au démarrage du jeu.

Augmenter

Détermine le nombre de jours à passer en cliquant sur le bouton Avancer.

Guides d'écran

Détermine si vous souhaitez afficher les guides d'écran ou non. Les guides d'écran sont des explications sur l'écran actuel et son utilité.

Musique

Détermine si vous souhaitez activer ou désactiver la musique.

Effets

Détermine si vous souhaitez activer ou désactiver les effets sonores.

Voix

Détermine si vous souhaitez activer ou désactiver les voix présentant les compétitions et les clubs.

Interface utilisateur

Interface utilisateur générale



Composants de l'interface utilisateur générale :

Barre de titre

- A) Écusson du club sélectionné
- B) Boutons de navigation : avant et arrière, gauche et droite
- C) Bouton Avancer permettant d'avancer la date du match de 1 à 7 jours (quantité à augmenter en option)
- D) Nom de l'équipe sélectionnée et du championnat associé
- E) Boutons de la barre de titre comprenant plusieurs sélections
- F) Soutien du comité et solde
- G) Calendrier

Fenêtre latérale

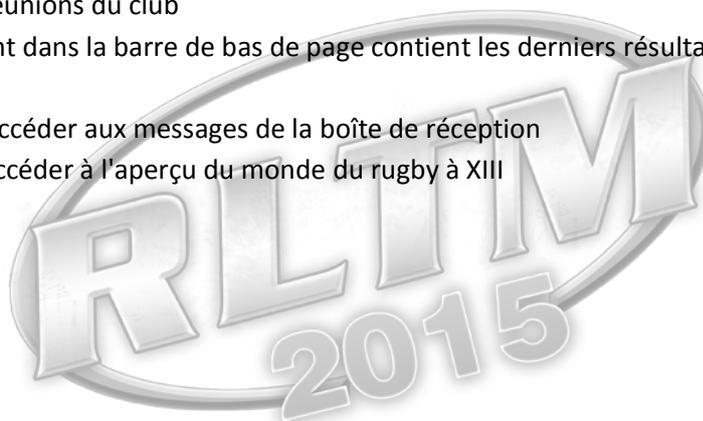
- H) La fenêtre de sélection latérale qui présente les options de l'écran principal pour l'équipe sélectionnée
- I) La fenêtre d'action latérale qui présente les actions disponibles pour l'équipe sélectionnée

Zone principale

- J) Certaines parties de la zone principale présentent des options en glisser-déposer
- K) Certaines fenêtres de la zone principale présentent des boutons, des listes et des cases à cocher
- L) Cliquez sur les titres de la zone principale pour trier l'affichage
- M) Cliquez une fois sur les entrées de la zone principale pour les mettre en surbrillance, et deux fois pour les sélectionner
- N) Certaines entrées de la zone principale présentent des boutons et des listes associés à ces entrées

Barre de bas de page

- O) Boutons des réunions du club
- P) Le texte courant dans la barre de bas de page contient les derniers résultats et les informations récentes
- Q) Bouton pour accéder aux messages de la boîte de réception
- R) Bouton pour accéder à l'aperçu du monde du rugby à XIII



Interface utilisateur de match



Match User Interface Components :

Barre de titre

- A) Barre de titre
- B) Temps et score du match
- C) Mode d'affichage permettant de basculer entre 2D et 3D

Fenêtre latérale

- D) Numéro, nom et énergie des joueurs, que vous pouvez sélectionner pour afficher davantage d'informations
- E) Options de la gestion auto.
- F) Boutons de compétences

Zone principale

- G) Boutons des options du match
- H) Série d'attaques improvisées, qui seront effectuées dans cet ordre
- I) Action improvisée actuellement exécutée
- J) Options de défense improvisée

Barre des ordres d'équipe

K) Options et boutons des ordres d'équipe

Tackle Count

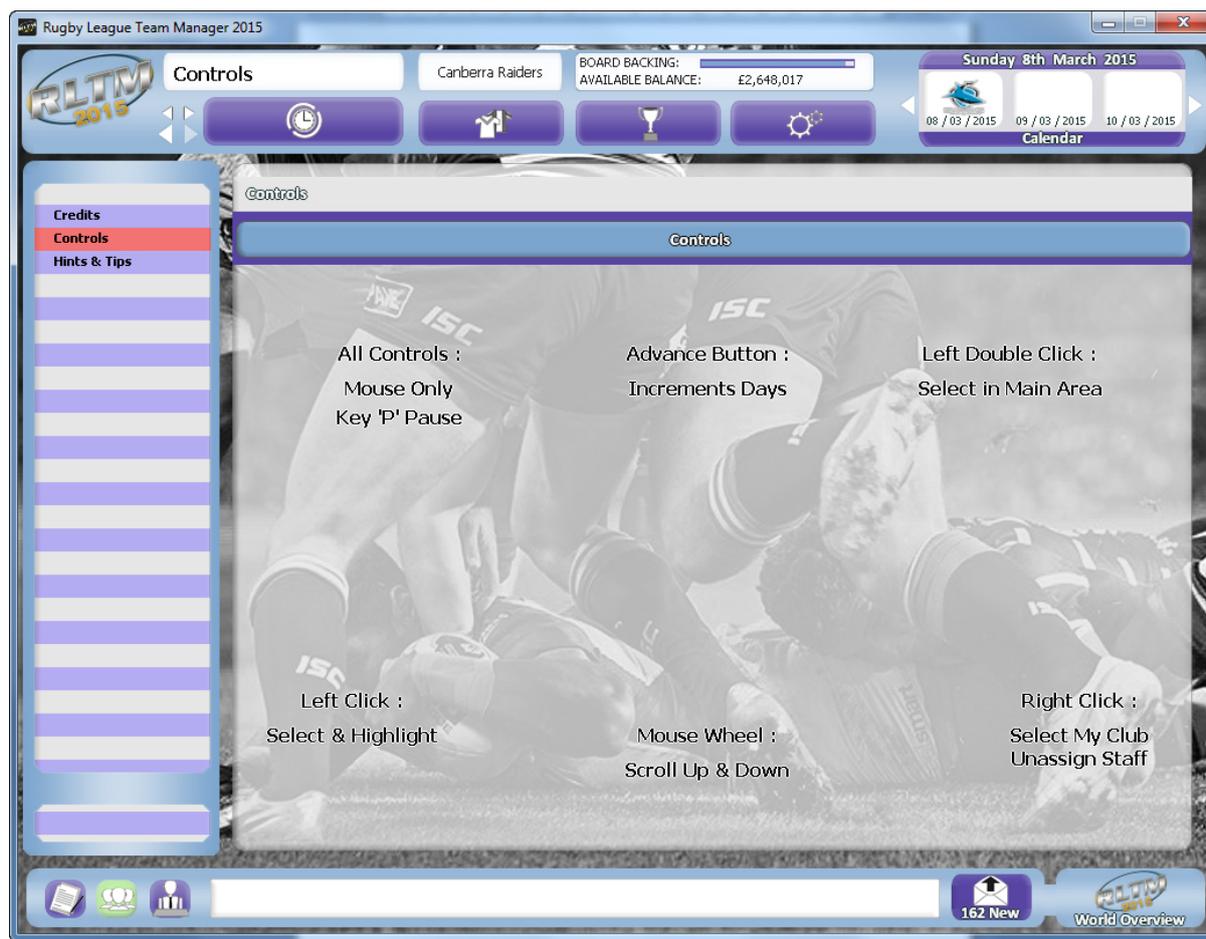
L) Décompte de plaquages actuel

Barre de bas de page

M) Options et boutons des attaques improvisées. Effectuez un clic gauche pour sélectionner, et un clic droit pour afficher l'action



Commandes et Avancer



Toutes les commandes du jeu se font à l'aide de la souris, sauf pendant le match où la touche P vous permet de mettre le jeu en pause.

Pour avancer dans le jeu, cliquez une fois sur le bouton Avancer pour accéder à l'écran Avancer, puis cliquez à nouveau sur le bouton Avancer pour passer les jours. Vous pouvez définir le nombre de jours à partir du bouton Options dans la section Augmenter.

Guides d'écran

Les guides d'écran sont des explications sur l'écran actuel et son utilité. Ils s'adressent principalement aux débutants, et peuvent être désactivés à partir du bouton Options dans la section Guides d'écran.

Objectifs

Dans RLTM2015, votre objectif est de rester sous contrat dans un club de rugby pendant 15 saisons. Au cours de cette période, les managers seront renvoyés si le soutien de leur comité tombe à 0 %, ou si leur solde bancaire est à découvert de plus de 2M€, ce qui entraînera la liquidation judiciaire du club. La partie est terminée dès lors qu'un manager est renvoyé.

Tutoriel

Un tutoriel de base est disponible, dans lequel sont répertoriées les différentes tâches du jeu. Cliquez sur une tâche pour afficher les instructions à suivre étape par étape pour la mener à bien. Une fois la tâche accomplie, une icône verte apparaîtra à l'écran.

Choisir un club



Parcourez les compétitions et les clubs dans la fenêtre de sélection sur la gauche. Lorsque vous avez sélectionné un club, son nom apparaîtra dans la fenêtre d'action à gauche. Si vous souhaitez choisir ce club, mettez son nom en surbrillance, puis choisissez un niveau de difficulté à partir des options proposées.

Exigences du comité

Tous les clubs nationaux possèdent un comité directeur présentant certaines exigences vis-à-vis du développement saisonnier et du succès du club. Un manager devra remplir certains critères dans 8 domaines distincts. Ces critères d'exigence varient selon les clubs, certains clubs à succès ayant des

attentes plus élevées venant de leur comité directeur.

Le comité directeur réagit également à certains événements, tels que les résultats des matchs, la situation financière du club et les avertissements disciplinaires et autres amendes provenant des organismes dirigeants. Tout cela se répercute sur le soutien du comité envers le manager actuel, qui sera renvoyé si le soutien tombe à 0 %.

Widnes Vikings Super League BOARD BACKING: £2,000,000 AVAILABLE BALANCE: £2,000,000 Tuesday 6th January 2015

Manager - Profile

Details
 Name: Dennis Betts
 Coaching Grade: ★★
 Age: 46 years
 Nationality: ENG

Super League Expectation
 Reach Super 8 - Current Position: n/a

Challenge Cup Expectation
 Reach Semi Finals - Current Stage: Round 4

Northern Rail Cup Expectation
 n/a

Win % Expectation (Assessed - 12th Oct)
 50% - Current Win %: 0%

Academy Expectation
 Do Not Finish Bottom - Current Position: n/a

Alliance Expectation
 Do Not Finish Bottom - Current Position: n/a

Development Expectation (Assessed - 12th Oct)
 7+ Alliance Promotions (max 12) - Promotions: 0

Financial Expectation (Assessed - 12th Oct)
 Profit of £100K - Current Profit: £0

Club Record
 Wins / Draws / Losses: 0 / 0 / 1

Executive Board
 Backing: 90%

Date	Backing	Description	Job Offers	Comp	Deadline
6 / 1 / 2015	Grace	RFL Club Warning Received - Players U21 or from Alliance	SL DT	DTC	10 day/s
5 / 1 / 2015	Grace	RFL Club Warning Received - Players U21 or from Alliance	NRL DT	ASC	10 day/s
5 / 1 / 2015	Grace	Main Squad Home Match Lost	Ind DT	ASC	10 day/s
4 / 1 / 2015	Grace	RFL Club Warning Received - Players U21 or from Alliance			
3 / 1 / 2015	Grace	RFL Club Warning Received - Players U21 or from Alliance			
2 / 1 / 2015	Grace	RFL Club Warning Received - Players U21 or from Alliance			

RLTM 2015 - Season 1/15 9 New World Overview

Critères de l'organisme dirigeant

L'RFL et l'ARL imposent des restrictions aux clubs, afin de les protéger de tout risque de faillite, de garantir une concurrence loyale pour l'acquisition de joueurs talentueux, de promouvoir le développement du sport à un niveau national de base, et d'améliorer et de maintenir la qualité des installations.

Les organismes dirigeants émettent des avertissements quotidiens en cas de non-respect des règles, et prennent des mesures disciplinaires hebdomadaires sous forme d'amendes. Le comité directeur du club ne prendra pas les avertissements et les amendes de l'organisme dirigeant à la légère, et perdra patience si les managers ne réagissent pas rapidement.

The screenshot shows the 'Rugby League Team Manager 2015' interface for the Canterbury Bulldogs. The top bar displays the club name, 'NRL Premiership', 'BOARD BACKING: AVAILABLE BALANCE: £2,000,000', and the date 'Thursday 1st January 2015'. A calendar shows the dates 01/01/2015, 02/01/2015, and 03/01/2015.

The left sidebar contains a navigation menu with the following items: Intro, Tutorial, Club, Manager, Main Squad, Academy, Alliance, Contracts, Training, Recovery, Injuries, Details, Senior Transfers, Squad Summary, Board Summary, Financial Summary, **ARL / RFL Restrictions**, Next Season, Comparison, and Recruitment.

The main content area is titled 'Details - ARL / RFL Restrictions' and is assessed until the 12th of October. It contains the following data:

Player Restrictions (Assessed Until- 12th October)	
Current Senior Player Salary Expenses (max £2M)	£ 1,547,000
Number of Players Salaried to £43K or more (max 15)	9
Number of Players either U21 or graduating from Alliance in Main Squad (min 3)	2
Overseas Quota Aust / NZ (n/a)	n/a
Number of Players Aged Over 23 years in Academy (max 3)	0

Squad Registrations (Assessed Until- 12th October)	
Current Main Squad Player Registrations (min 21)	27
Current Academy Player Registrations (min 21)	26
Current Alliance Player Registrations (min 21)	26

Current Ground (Assessed Until- 12th October)	
Meeting Specified Criteria	✓

Penalty/Fine	Amount	Description
ARL Weekly	n/a	Overseas Quota breach
ARL Weekly	£ 10k per player	Players U21 or from Alliance breach
ARL Weekly	£ 20k per player	Players Aged Over 23 in Academy breach
ARL Weekly	£ 30k per player	Players salaried to £43K or more breach
ARL Weekly	£ 100k	Salary Cap breach
ARL Weekly	£ 20k per player	Main Squad Player registrations
ARL Weekly	£ 10k per player	Academy Player registrations
ARL Weekly	£ 10k per player	Alliance Player registrations
ARL	£ 500k	Fielding a banned player

The bottom of the interface shows a 'Welcome to Canterbury Bulldogs' message, a '1 New' notification, and a 'World Overview' button.

Messages et rapports d'entraînement

Les messages reçus quotidiennement représentent la source d'informations principale du manager. Le sujet des messages peut varier des avertissements et des amendes de l'RFL et de l'ARL, à des offres d'emploi pour des équipes de rêve, et des emplois internationaux et régionaux. Par conséquent, les managers devront penser à consulter régulièrement leurs nouveaux messages.

Les rapports sont envoyés chaque semaine et contiennent des informations sur l'entraînement de tous les joueurs. Les rapports affichés en noir contiennent des informations concernant l'amélioration des attributs du joueur, tandis que les rapports affichés en rouge contiennent des informations concernant la dégradation des attributs du joueur.

Double-cliquez sur un message ou un rapport pour en afficher le contenu.

The screenshot shows the 'Rugby League Team Manager 2015' interface for Hull FC. The top bar displays the club name, Super League, Board Backing (£2,139,697), and the date Tuesday 20th January 2015. The main area is divided into two columns: 'Manager - Messages' and 'Manager - Reports'. The left sidebar contains a navigation menu with options like Intro, Tutorial, Club, Manager, Profile, Calendar, Trophies, Job Offer Dates, Messages & Reports (highlighted), Season Achievements, Main Squad, Player of the Year, Form, Scouting Report, Current Formation, 19-Man Announced, Players, League Table, Fixtures & Results, Squad Numbers, Team Calls, Team Tactics, and Academy. The bottom status bar shows 'RLTM 2015 - Season 1/15' and a '11 New' notification.

Manager - Messages			Manager - Reports		
Type	Date	Title	Type	Date	Title
Player - MS	19/1/2015	INJURY - Curtis Naughton	Training Report	15/1/2015	MS : D. Houghton - Attributes Increased
RFL	15/1/2015	No RFL Fines	Training Report	15/1/2015	MS : J. Shaul - Attributes Increased
Recruitment	15/1/2015	Transfer Market	Training Report	15/1/2015	MS : T. Lineham - Attributes Increased
Competition	14/1/2015	Challenge Cup Draw	Training Report	15/1/2015	MS : G. Ellis - Attributes Increased
Player - Ac	10/1/2015	INJURY - Shaan Dokoni	Training Report	15/1/2015	MS : K. Yeaman - Attributes Increased
RFL	8/1/2015	No RFL Fines	Training Report	15/1/2015	MS : M. Paea - Attributes Increased
Recruitment	8/1/2015	Transfer Market	Training Report	15/1/2015	MS : F. Talanoa - Attributes Increased
RFL	5/1/2015	BANNED - D. Hadley	Training Report	15/1/2015	MS : S. Sa - Attributes Increased
Result	5/1/2015	Main Squad Result	Training Report	15/1/2015	MS : J. Westerman - Attributes Increased
Job Offer	2/1/2015	Dream Team Job Offers	Training Report	15/1/2015	MS : L. Watts - Attributes Increased
Exec. Board	1/1/2015	Welcome	Training Report	15/1/2015	MS : M. Sneyd - Attributes Increased
			Training Report	15/1/2015	MS : I. Paleaasina - Attributes Increased
			Training Report	15/1/2015	MS : L. Pryce - Attributes Increased
			Training Report	15/1/2015	MS : M. Minichiello - Attributes Increased
			Training Report	15/1/2015	MS : S. Michaels - Attributes Increased
			Training Report	15/1/2015	MS : C. Green - Attributes Increased
			Training Report	15/1/2015	MS : S. Howarth - Attributes Increased
			Training Report	15/1/2015	MS : J. Arundel - Attributes Increased
			Training Report	15/1/2015	MS : J. Rankin - Attributes Increased
			Training Report	15/1/2015	MS : J. Thompson - Attributes Increased
			Training Report	15/1/2015	MS : D. Hadley - Attributes Increased
			Training Report	15/1/2015	MS : J. Bowden - Attributes Increased
			Training Report	15/1/2015	MS : B. Tyson-Wilson - Attributes Increased
			Training Report	15/1/2015	MS : J. Cunningham - Attributes Increased
			Training Report	15/1/2015	MS : R. Whiting - Attributes Increased
			Training Report	15/1/2015	MS : J. Downs - Attributes Increased

Offres d'emploi

Des offres d'emploi sont envoyées à certains moments de la saison, en vue des compétitions à venir. Au fil de la saison, un manager pourra se voir offrir la possibilité de gérer un club national, une équipe de rêve, ou un club international ou régional. Les offres d'emploi des clubs nationaux sont envoyées à la fin de la saison par des clubs intéressés pour faciliter la transition avant la saison suivante.

Joueurs professionnels

Les joueurs professionnels composent l'équipe A et l'académie, et se montrent souvent décisifs sur le terrain.

Composition de la fiche du joueur professionnel :

- Informations personnelles
- Contrat
- Qualités

- Condition
- Informations
- Statistiques en club
- Ratio expérience / jeunesse
- Attributs d'arrière
- Attributs de jeu au pied
- Attributs d'avant
- Attributs d'charnière
- Répond le mieux à : Encouragement ou Critique

The screenshot displays the 'Rugby League Team Manager 2015' interface. At the top, it shows the player's name 'Sean O'Loughlin' and his club 'Wigan Warriors'. The available balance is £2,000,000, and the date is Thursday 1st January 2015. The interface is divided into several sections:

- Player Profile:**
 - Personal Details:** Name: Sean O'Loughlin, Nationality: ENG, Age: 33 years, Position: LK 5/8, Height: 187 cm, Weight: 98 kg.
 - Contract:** Current Club: Wigan Warriors, Value: £ 145 K, Weekly Wage: £ 1070, Contract Type: Full Time, Contract Expires: End of 2017.
 - Calibre:** International.
 - Qualities:** Responds Best To: Criticism.
 - Seasonal Club Statistics:** Appearances / as a Sub: 0 / 0, Tries / Conv / Drop Goals: 0 / 0 / 0, Av Rating / MoM Awards: 0 / 0, Av 1st Man Tacks / 2nd Man Tacks: 0 / 0, Av Carries / Breaks: 0 / 0, Knock Ons / Pens Conceded: 0 / 0, Sin Binnings / Sendings Off: 0 / 0.
- Condition (Full Range):**
 - Attrition: 0, Fitness: 80, Form: 50, Morale: 74.
 - Forward Orientated (-5 / +4):** PR, SR, LK, UF.
 - Half Orientated (-5 / +4):** S/B, HB, HK, UH.
 - Back Orientated (-5 / +4):** FB, WG, CE, UB.
 - Kicking Technique (-5 / +4):** Drop Goal, Goal Kick, Positional Kicking.
- Other Stats:** Aggression, Muscle Mass, Strength, Tackling Ferocity, Acceleration, Creativity, Passing, Skill, FR-Power, Speed, Stamina, Tackling Technique.
- Club Statistics:** Total Appearances / as a Sub: 0 / 0, Total Tries / Conv / Pens / Drop Goals: 0 / 0 / 0, Total Sin Binnings / Sendings Off: 0 / 0.

Attributs

Chaque joueur professionnel dispose de 15 attributs. Ceux-ci sont divisés en 4 attributs d'avant, 4 attributs d' charnière, 4 attributs d'arrière, et 3 attributs de jeu au pied. La valeur de ces attributs varie au fil des entraînements.

Calibre

À chaque joueur professionnel correspond un certain calibre, permettant d'évaluer la qualité globale

du joueur. Ce calibre peut être : domicile, amateur, semi-pro, professionnel, national, international, mondiale, élite.

Qualités Chaque joueur professionnel peut faire preuve d'une qualité, et être une star à son niveau de calibre. Ces qualités incluent : joueur star, énigmatique, motivant, intimidant, et résolu.

Joueurs d'université

Développer des joueurs d'université est la clé de la réussite de tous les clubs nationaux ou professionnels.

Potentiel / Progression

Un joueur d'université présente une valeur de potentiel et de progression, ainsi qu'une valeur de calibre potentiel. Avec l'entraînement et les matchs au cours de la saison, ce potentiel se transforme en progression.

Promotion en équipe professionnelle

Les joueurs d'université peuvent se voir offrir un contrat professionnel à tout moment, depuis la section des contrats université. Ils rejoindront alors l'académie / l'équipe A, et une combinaison de leur position principale et de leur progression actuelle déterminera leurs valeurs d'attributs et de calibre. Tout potentiel non travaillé sera perdu. Les joueurs d'université arrivant en fin de contrat quitteront le club pour embrasser une carrière dans une ligue professionnelle.



Choix de l'équipe

Pour sélectionner un joueur à un poste, faites glisser le bouton du poste correspondant depuis la barre située en haut de la zone principale, ou cliquez sur le bouton de la zone principale et sélectionnez le poste dans la liste. Vous pouvez également utiliser les 5 options de sélection automatique disponibles dans la fenêtre d'action latérale. Options de sélection automatique :

Meilleurs joueurs

Choisit les 17 meilleurs joueurs, puis ajuste leur poste sur le terrain.

Meilleur poste

Choisit les meilleurs spécialistes à chaque poste.

Meilleure exp. / jeun.

Choisit le meilleur mélange d'expérience et de jeunesse.

Meilleure forme

Choisit les 17 joueurs les plus en forme, puis ajuste leur poste sur le terrain

Meilleure rotation

Sélectionne les 17 joueurs ayant le moins joué, puis ajuste leur poste sur le terrain (empêche les joueurs ayant un moral faible de quitter le club).

Académie

(Ligues de calibre national uniquement)

L'académie du club sert à soutenir l'équipe A. Un joueur peut être réaffecté en équipe A ou dans l'académie, mais devra rester enregistré dans sa nouvelle équipe pendant au moins 21 jours. Des frais d'inscription s'appliqueront également.

Les joueurs de l'équipe A qui ne sont pas régulièrement sélectionnés pour les matchs auront un moral faible, ce qui pourra entraîner une demande de transfert de leur part. Réaffecter un joueur à l'académie lui donnera davantage d'occasions de participer aux matchs et Page 19 d'augmenter son moral, tout en l'empêchant de pouvoir se placer sur la liste des transferts.

Par ailleurs, réaffecter des joueurs de qualité de l'équipe A à l'académie augmentera les revenus générés par l'académie, sans pour autant réduire les revenus générés par l'équipe A.

Joueurs d'université

(Ligues de calibre national et professionnel uniquement)

L'équipe d'université du club permet aux joueurs espoirs d'évoluer tout au long de la saison. Des contrats professionnels peuvent également leur être proposés à tout moment.

Les attributs d'un joueur d'université récemment promu dépendent de sa progression au sein de l'équipe d'université. Laisser au maximum les joueurs au sein de l'équipe d'université peut s'avérer être une stratégie payante, afin que leur potentiel se transforme en progression.

Le contrat d'un joueur d'université ne peut pas être prolongé, et ce joueur quittera le club si son contrat expire avant qu'un contrat professionnel ne lui soit proposé.

Les joueurs d'université ne peuvent être libérés du club à tout moment, sans aucun frais.

Vous pouvez mener une campagne de recrutement une fois par mois pour porter à nouveau l'effectif de l'équipe d'université à 30 joueurs.



Blessures / Suspensions / Sélections int. et rég.

Au fil de la saison, certains joueurs pourront être indisponibles en raison de blessures, de suspensions ou de sélections internationales et régionales. Une icône apparaîtra alors dans le champ Inf sur l'écran de sélection du joueur.

Rugby League Team Manager 2015

Leeds Rhinos Super League BOARD BACKING: AVAILABLE BALANCE: £2,343,333

Friday 6th February 2015
 2 Day Squad Announcement vs Hull KR
 06 / 02 / 2015 07 / 02 / 2015 08 / 02 / 2015
 Calendar

Main Squad Players - General Change Display View

Players Selected: 18 / 19

Pkd	Inf	No.	Name	Calibre	Qualities	Prim	Sec	Nat	Height	Weight	Age	Exp / Yth	Value	Att	Fit
FB	-	20	Josh Walters	National	CE	CE	ENG	180 cm	93 kg	21 yrs	£ 79 K	46	99		
LW	-	2	Tom Briscoe	National	WG	WG	ENG	180 cm	84 kg	25 yrs	£ 86 K	70	99		
LC	-	4	Kallum Watkins	International	CE	RES	ENG	185 cm	98 kg	24 yrs	£ 144 K	87	99		
RC	-	3	Joel Moon	National	CE	S/8	AUS	185 cm	96 kg	27 yrs	£ 80 K	52	99		
RW	-	21	Robbie Ward	National	HK	HB	ENG	178 cm	85 kg	20 yrs	£ 80 K	50	99		
S/8	-	6	Danny McGuire	National	S/8	S/8	ENG	180 cm	88 kg	33 yrs	£ 89 K	88	99		
HB	-	22	Stevie Ward	National	LK	SR	ENG	185 cm	93 kg	22 yrs	£ 80 K	52	99		
PR	-	10	Jamie Peacock	National	INS	PR	ENG	196 cm	105 kg	38 yrs	£ 89 K	62	99		
HK	-	9	Paul Aiton	National	HK	HB	PNG	175 cm	88 kg	30 yrs	£ 81 K	60	99		
PR	-	18	Brad Singleton	National	PR	PR	ENG	188 cm	99 kg	23 yrs	£ 78 K	34	99		
SR	-	12	Carl Ablett	National	SR	CE	ENG	183 cm	100 kg	30 yrs	£ 85 K	64	99		
SR	-	14	Mitch Achurch	National	SR	PR	AUS	193 cm	110 kg	27 yrs	£ 78 K	34	99		
LK	-	19	Liam Subcliffe	National	LK	S/8	ENG	183 cm	95 kg	21 yrs	£ 81 K	64	99		
INT	-	8	Kylie Leuluai	National	INS	PR	NZ	178 cm	107 kg	37 yrs	£ 82 K	34	99		
INT	-	23	Andy Yates	National	PR	PR	ENG	185 cm	104 kg	25 yrs	£ 77 K	24	99		
INT	-	16	Adam Cuthbertson	National	UF	UF	AUS	183 cm	105 kg	30 yrs	£ 78 K	34	99		
RES	-	24	Elliot Minchella	National	LK	S/8	ENG	178 cm	92 kg	19 yrs	£ 81 K	56	99		
RES	-	17	Jimmy Keirhorst	National	CE	CE	ENG	185 cm	92 kg	25 yrs	£ 80 K	52	99		
-	-	1	Zak Hardaker	International	ENI	FB	ENG	188 cm	90 kg	24 yrs	£ 146 K	95	99		
-	-	5	Ryan Hall	World Class	WG	WG	ENG	188 cm	105 kg	28 yrs	£ 214 K	83	99		
-	-	7	Rob Burrow	National	ENI	UH	ENG	165 cm	70 kg	33 yrs	£ 91 K	72	99		
-	-	11	Jamie J-Buchanan	National	SR	PR	ENG	183 cm	98 kg	34 yrs	£ 85 K	64	99		
-	-	13	Kevin Sinfield	International	INS	HB	ENG	185 cm	91 kg	35 yrs	£ 146 K	95	99		
-	-	15	Brett Delaney	National	RES	SR	AUS	188 cm	102 kg	30 yrs	£ 90 K	68	99		

RLTM 2015 - Season 1/15 Difficulty 54 New World Overview

Fatigue

Les joueurs professionnels accumulent de la fatigue physique entraînée par les collisions et impacts subis durant le match. S'il ne s'agit pas d'une véritable blessure, la fatigue nécessite un certain temps de récupération. Celle-ci diminuera entre les matchs, à un rythme déterminé par le taux de récupération du joueur, bien que ce temps de récupération puisse être réduit en affectant un kiné aux joueurs entre les matchs. Si les joueurs participent à un match alors qu'ils éprouvent encore les effets de la fatigue due aux matchs précédents, leur énergie sera réduite et ils courront le risque de se blesser sérieusement.

Personnel

Le personnel se compose de six catégories de personnes, que vous pouvez recruter au sein de votre club :

Agents

Les agents représentent le club pendant les négociations de contrat des membres du personnel et des joueurs. Plus l'évaluation de l'agent est élevée, moins le % nécessaire à un accord est élevé. Si vous n'employez aucun agent, l'accord devra être rempli à 100 %.



Assistants

Vous pouvez affecter des assistants à l'équipe A, à l'académie ou à l'équipe d'université, afin qu'ils gèrent l'équipe sans passer par le manager.

The screenshot displays the 'Assistant Profile' for Alan Leacy in the Rugby League Team Manager 2015 software. The interface is divided into several sections:

- Header:** Shows the user 'Alan Leacy' managing 'Catalans Dragons'. It includes a 'BOARD BACKING' bar at £2,000,000 and a calendar for 'Thursday 1st January 2015'.
- Assistant Profile:**
 - Personal Details:** Name: Alan Leacy, Job: Assistant, Nationality: NZ, Age: 47 yrs, Rating: 4 stars, Specialisation: Squad Management.
 - Contract:** Current Club: Catalans Dragons, Weekly Wage: £ 1250, Contract Expires: End of 2020.
 - Time Allocation - Management:** Squad Manager: 100% (Manages MS, Ac or AI Squads).
- Assigned To - Main Squad:** A visual representation of the squad with 18 player icons, 10 of which are highlighted in blue.
- Managerial Refinement:** A progress bar indicating the level of refinement.
- Assistant:** A small icon representing the assistant.

The bottom of the interface features a 'Welcome to Catalans Dragons' message, a '1 New' notification, and a 'World Overview' button.

Affectation des assistants

Depuis la section Assistants, faites glisser le bouton A à côté d'un assistant jusqu'à l'image d'une équipe pour l'affecter à cette équipe.

The screenshot displays the 'Rugby League Team Manager 2015' interface for 'Castleford Tigers' in the 'Super League'. The top bar shows 'BOARD BACKING: £2,000,000' and the date 'Thursday 1st January 2015'. A navigation menu on the left includes 'Assistants', 'Manager', 'Main Squad', 'Academy', and 'Alliance'. The 'Assistants' section is active, showing a table with two assistants:

Name	Rating	Spec	Squad
Edward Walmsley	★★★★	Management	Academy
Dave Leota	★★	Management	Alliance

Below the table are three visual representations of squads: 'Management - Main Squad', 'Management - Academy', and 'Management - Alliance'. Each squad is represented by a group of blue and grey human icons. The 'Management - Academy' and 'Management - Alliance' sections also show a table with one assistant each:

Name	Rating	Refinement	Squad
Edward Walmsley	★★★★	—	Academy

Name	Rating	Refinement	Squad
Dave Leota	★★	—	Alliance

The bottom of the interface features a 'Welcome to Castleford Tigers' message, a '1 New' notification, and a 'World Overview' button.

Entraîneurs

Les entraîneurs jouent un rôle essentiel au sein de votre club, puisqu'ils sont chargés d'entraîner les joueurs entre les matchs. Tous les entraîneurs possèdent une spécialisation, qui définit les attributs des joueurs qu'ils privilégient à l'entraînement. Par ailleurs, les entraîneurs présentent également une expertise de placement, et peuvent ainsi former un joueur à un autre poste principal et secondaire. Toutefois, le poste initial du joueur dicte les postes auxquels il peut être formé.

The screenshot displays the 'Rugby League Team Manager 2015' interface. At the top, it shows the team name 'Parramatta Eels', the coach's name 'Corey Earith', and the 'AVAILABLE BALANCE' of £2,000,000. The date is 'Thursday 1st January 2015'. The main area is divided into a 'Coach Profile' section on the left and a list of players on the right.

Coach Profile: Corey Earith

- Personal Details:** Name: Corey Earith, Job: Coach, Nationality: AUS, Age: 39 yrs, Rating: 4 stars, Positional Expertise: CE, Specialisation: Fitness.
- Contract:** Current Club: Parramatta Eels, Weekly Wage: £ 1700, Contract Expires: End of 2015.
- Training Time Allocation - Fitness:** Fitness: 100%.

Assigned To:

Name	Position
Anthony Watmough	A
Isaac De-Gols	A
Richie Fa'aooso	A
David Gower	A
Danny Wicks	A
Beau Champion	A
Reece Robinson	A
Brad Takairangi	A
Justin Hunt	A
Manu Ma'u	A
Tim Mannah	A
Cody Nelson	A
Joseph Paulo	A
Chris Sandow	A
Darcy Lussick	A
Kenny Edwards	A
Luke Kelly	A
Bureta Faraimo	A
Nathan Peats	A
Ryan Morgan	A
Corey Norman	A
Peni Terepo	A
Adam Quinlan	A
Semi Radradra	A
Will Hopoate	A
Ben Crooks	A
Daniel Alvaro	A

Continued:

Name	Position
Joseph Ualesi	A
Junior Paulo	A
Vai Toutai	A
Halaufu Lavaka	A
Pauli Pauli	A
Eric Newbigging	A
Fabian Goodall	A
John Folau	A
Kaysa Pritchard	A
Ryan Matterson	A
Tui Kamikamica	A
Tepai Moeroa	A
Zach Dockar-Clay	A
Shane Hunt	A
Atini Gafa	A
Jermaine Mati-Leifi	A
Reimis Smith	A
Erickson Aukafolau	A
Jason Vidal	A
Jeff Markus	A
Brandon Raeli	A
Alec Bush	A
Tepai Tepu-Smith	A
Jack Morris	A
Aaron Pene	A
Jack Anderson	A
Alex Twal	A

Continued:

Name	Position
Paula Kaufusi	A
Jonathan Mose	A
Dylan Izzard	A
Micahel Doolan	A
Sean Walpole	A
Faimanifo Seve	A
Denzal Tonise	A
Nathan Davis	A
Bevan French	A
Joey Lussick	A
Brad Speechley	A
Anthony Katrib	A
Tui Oloapu	A
Abbas Miski	A
James Gammidge	A
Sullasi Suli	A
Tom Field	A
Tyrell Fuimaono	A
Craig Field	A
Josh Aloiai	A
Jamie Stowers	A
Jared Clarke	A
Jordan Muna	A
Tom Amone	A
Kurt De-Luis	A

The interface also includes a 'Welcome to Parramatta Eels' message at the bottom and a 'World Overview' button.

Affectation des entraîneurs

Les joueurs doivent s'entraîner pour maintenir ou améliorer leurs attributs. Sans entraînement, la valeur de ces attributs diminuera, entraînant ainsi un impact négatif sur leurs performances en match. Les clubs peuvent recruter jusqu'à 12 entraîneurs en même temps, combinant ainsi toutes sortes de spécialisations, d'expertises de placement et d'évaluation. Vous pouvez affecter les entraîneurs aux joueurs à 3 fins diverses :

- Entraîner les attributs du joueur Affectez l'entraîneur au joueur sélectionné afin qu'il améliore ses attributs. Pour cela, faites glisser le bouton A à côté du nom de l'entraîneur jusqu'au nom du joueur sélectionné.
- Former le joueur à un poste principal Affectez l'entraîneur au joueur afin qu'il le forme à un poste principal selon son expertise de placement. Seules certaines modifications de poste sont possibles, en fonction du poste principal initial du joueur. Faites glisser le bouton P à côté du nom de l'entraîneur jusqu'au nom du joueur sélectionné.
- Former le joueur à un poste secondaire Affectez l'entraîneur au joueur afin qu'il le forme à un poste secondaire selon son expertise de placement. Pour cela, faites glisser le bouton S à côté du nom de l'entraîneur jusqu'au nom du joueur sélectionné.

Vous pouvez également choisir l'option Affecter à toute l'équipe depuis la zone principale de la fenêtre. Cela vous permet d'entraîner toute votre équipe aux mêmes attributs.

Les entraîneurs de joueurs professionnels ne peuvent être affectés qu'aux joueurs de l'équipe A et de l'académie, et les entraîneurs de l'équipe d'université ne peuvent être affectés qu'aux joueurs d'université.

Une option d'Assignment auto est également disponible dans la fenêtre d'action latérale. Elle vous permet de gérer automatiquement tous les entraînements, pour lesquels l'équipe A sera prioritaire. Un joueur ne sera jamais formé automatiquement à un autre poste.

Pour enlever un entraîneur : sélectionnez l'entraîneur et effectuez un clic droit sur le nom du joueur (pour enlever les attributs), effectuez un clic droit sur le symbole R-Pre (pour enlever le poste principal) ou effectuez un clic droit sur le symbole R-Sec (pour enlever le poste secondaire), ou sélectionnez le joueur et effectuez un clic droit sur le nom de l'entraîneur.

Docteurs

Les docteurs jouent un rôle essentiel au sein de votre club, puisqu'ils sont chargés de soigner les blessures et de réduire le temps de guérison nécessaire.

The screenshot displays the 'Rugby League Team Manager 2015' interface. At the top, the user is logged in as 'Jack Lowther' for the 'Leigh Centurions' club. The 'BOARD BACKING' is set to 'AVAILABLE BALANCE: £500,000'. The date is 'Thursday 1st January 2015'. A calendar shows 'PSF Clubs Announced' for 01/01/2015, 02/01/2015, and 03/01/2015.

The main window is titled 'Doctor Profile' for 'Jack Lowther'. It includes the following details:

- Personal Details:** Name: Jack Lowther, Job: Doctor, Nationality: ENG (England), Age: 30 yrs, Rating: 3 stars, Specialisation: Injury Treatment.
- Contract:** Current Club: Leigh Centurions, Weekly Wage: £ 900, Contract Expires: End of 2015.
- Time Allocation - Doctor:** Injury Treatment: 100%. Note: Reduces Injury Healing Time.

Below the profile is a 'Doctor' section with a blue silhouette icon. To the right of the profile is a table with columns for 'Assigned To', 'Continued', and 'Continued'.

The bottom of the interface features a 'Welcome to Leigh Centurions' message, a '1 New' notification, and a 'World Overview' button.

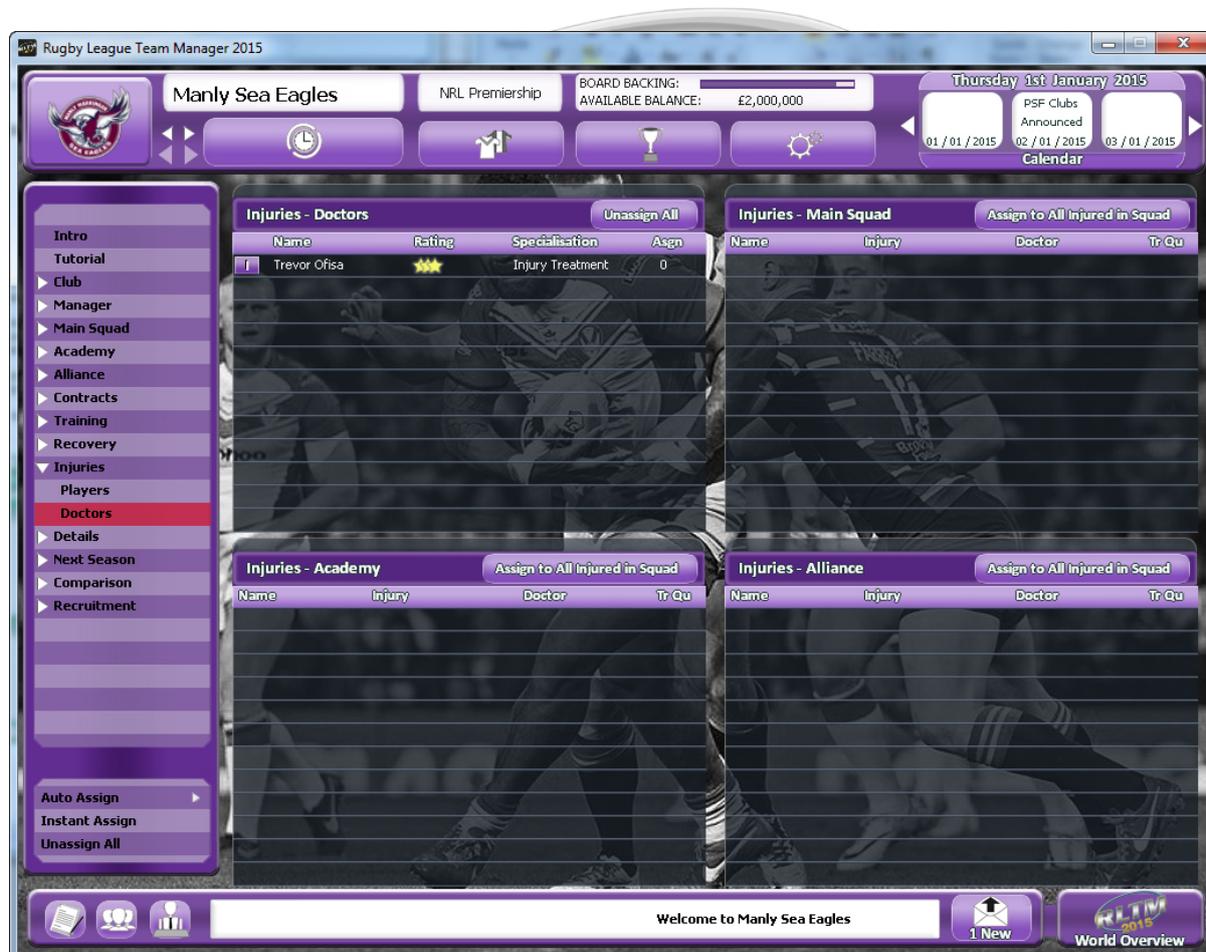
Affectation des docteurs

Les joueurs peuvent se blesser en match comme à l'entraînement. S'ils guériront naturellement avec le temps, leur taux de guérison peut être amélioré grâce à l'intervention d'un docteur.

Pour affecter un docteur à un joueur, faites glisser le I situé à côté du nom du docteur jusqu'au nom du joueur sélectionné. Vous pouvez également choisir l'option Affecter à **tous les blessés** de l'équipe depuis la zone principale de la fenêtre.

Une option d'Assignment auto est également disponible dans la fenêtre d'action latérale. Elle vous permet de gérer automatiquement toutes les affectations, pour lesquelles l'équipe A sera prioritaire.

Pour enlever un docteur, sélectionnez le docteur de votre choix et effectuez un clic droit sur le nom du joueur, ou sélectionnez le joueur et effectuez un clic droit sur le nom du docteur.



Kinés

Les kinés jouent un rôle essentiel au sein de votre club, puisqu'ils sont chargés d'améliorer la condition (et de réduire la fatigue) des joueurs entre les matchs.

The screenshot displays the 'Rugby League Team Manager 2015' interface. At the top, the user is logged in as 'Alan Whatley' at 'Hull KR'. The 'BOARD BACKING' is at 100%, and the 'AVAILABLE BALANCE' is £2,000,000. The date is 'Thursday 1st January 2015'. A calendar shows 'PSF Clubs Announced' for 02/01/2015. The main area shows the 'Physio Profile' for Alan Whatley. The profile includes personal details, contract information, and time allocation. A table shows 'Assigned To' and 'Continued' columns. The bottom status bar says 'Welcome to Hull KR' and '1 New'.

Personal Details		Assigned To :	Continued :	Continued :	Continued :
Name	Alan Whatley				
Job	Physio				
Nationality	ENG				
Age	36 yrs				
Rating					
Specialisation	Attrition Recovery				

Contract	
Current Club	Hull KR
Weekly Wage	£ 2050
Contract Expires	End of 2017

Time Allocation - Physio :	
Attrition Recovery	100%
Increases Recovery Rate of Attrition (M5 & Ac) & Lowers Risk of Sustaining Injury in Training (AI)	

Physio	

Affectation des kinés

Pour affecter un kiné à un joueur, faites glisser le A situé à côté du nom du kiné jusqu'au nom du joueur sélectionné. Vous pouvez également choisir l'option Affecter à tous depuis la zone principale de la fenêtre.

Une option d'Assigantion auto est également disponible dans la fenêtre d'action latérale. Elle vous permet de gérer automatiquement toutes les affectations, pour lesquelles l'équipe A sera prioritaire.

Pour enlever un kiné, sélectionnez le kiné de votre choix et effectuez un clic droit sur le nom du joueur, ou sélectionnez le joueur et effectuez un clic droit sur le nom du kiné.

The screenshot displays the 'Rugby League Team Manager 2015' interface for 'Cronulla Sharks' in the 'NRL Premiership'. The top bar shows 'BOARD BACKING: £2,000,000' and the date 'Tuesday 6th January 2015'. A left sidebar contains a navigation menu with 'Physios' selected. The main area is divided into four tables for physiotherapy assignments:

- Recovery - Physios** (Unassign All):

Name	Rating	Specialisation	Asgn
A Michael Komeng	★	Attrition Recovery	17
- Recovery - Main Squad** (Assign to All):

Name	Attrition	Physio	Tr Qu
Paul Gallen	<input type="checkbox"/>	Michael Komeng	2
Ben Barba	<input type="checkbox"/>	Michael Komeng	2
Gerard Beale	<input type="checkbox"/>	Michael Komeng	2
Sosia Feki	<input type="checkbox"/>	Michael Komeng	2
Anthony Tupou	<input type="checkbox"/>	Michael Komeng	2
Luke Lewis	<input type="checkbox"/>	Michael Komeng	2
Sam Tagataese	<input type="checkbox"/>	Michael Komeng	2
Matt Prior	<input type="checkbox"/>	Michael Komeng	2
Blake Ayshford	<input type="checkbox"/>	Michael Komeng	2
Andrew Fifita	<input type="checkbox"/>	Michael Komeng	2
Nathan Gardner	<input type="checkbox"/>	Michael Komeng	2
Mitch Brown	<input type="checkbox"/>	Michael Komeng	2
- Recovery - Academy** (Assign to All):

Name	Attrition	Physio	Tr Qu
------	-----------	--------	-------
- Recovery - Alliance** (Assign to All):

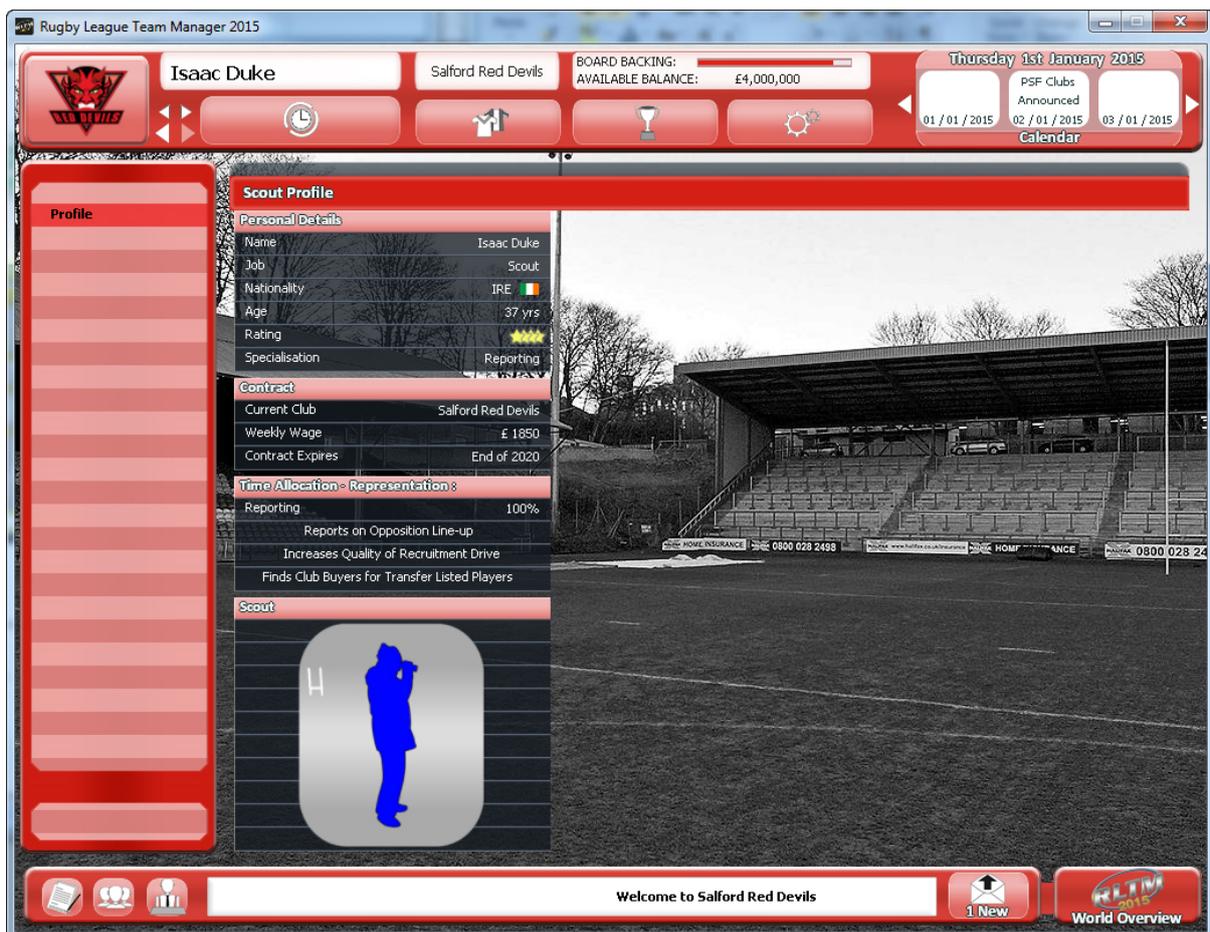
Name	Physio	Tr Qu
Noah Kevan	-	-
Ashton Lanaghan	-	-
Abraham Baniau	-	-
William Pinkerton	-	-
Alfie Spibey	-	-
Edrees Sare	-	-
Pete Bartle	-	-
Shawn Wasley	-	-
Kian Carlin	-	-
Hayden Lawford	-	-
Barry Eastwood	-	-
Akula Raikuna	-	-

The bottom of the interface shows 'RLTM 2015 - Season 1/15', a '5 New' notification, and a 'World Overview' button.

Recruteurs

Vous pouvez utiliser un recruteur à diverses fins :

- Effectuer un rapport sur l'effectif adverse
- Améliorer la qualité des campagnes de recrutement
- Retrouver des acheteurs pour les joueurs sur la liste des transferts



Négociation de contrat

Tous les joueurs et les membres du personnel de votre club ont signé un contrat qui expire à la fin d'une saison définie. Une fois la saison de la dernière année de contrat terminée, ce joueur ou ce membre du personnel quittera le club. Vous pouvez proposer des prolongations de contrat tout au long de la saison, mais les joueurs ayant un moral faible refuseront toute proposition de prolongation.

Vous pouvez placer des joueurs sur la liste des transferts ou des prêts à tout moment. Tous les prêts contractés courent jusqu'à la fin de la saison actuelle, et le joueur retournera dans son club d'origine à la fin de la saison (ou à la fin du contrat si celui-ci est résilié prématurément).

Vous pouvez résilier le contrat d'un joueur ou d'un membre du personnel, mais vous devrez pour cela le racheter au préalable.

Pour négocier des contrats, augmentez et diminuez les variables correspondantes, jusqu'à ce que le % nécessaire soit atteint. Si le club emploie un agent, l'image de l'agent apparaîtra dans la fenêtre de négociation, et le % nécessaire sera réduit.

The screenshot displays the 'Rugby League Team Manager 2015' interface for the Wakefield Wildcats. The main window shows a list of players with columns for Name, Club, Calibre, Qualities, etc. A 'Negotiation with Club & Player' window is open, showing details for Anthony Tupou from Cronulla Sharks. The negotiation window includes fields for Weekly Wage (£780), Salary (£40K), Value (£85K), and Contract Length (1 year/s). It also shows the Agent (Sean Vallis) and Required Agreement (80%). The background shows a table of players with their respective wages and values.

Name	Club	Calibre	Qualities	Pos	Net	App	Res (M/M)	Loan	Trans	Wage	Value	Att
Anthony Tupou	Cronulla Sh									£ 780	£ 85 K	
Curtis Sironen	Wests Tiger									£ 704	£ 62 K	
Trent Hodkinson	Canterbury									£ 640	£ 81 K	
Liam Sutcliffe	Leeds Rhinc									£ 740	£ 81 K	
Magnus Stromquist	Sydney Roc									£ 860	£ 81 K	
James Roberts	Gold Coast									£ 560	£ 80 K	
Sam Anderson	Penrith Pan									£ 520	£ 80 K	
Mitchell Moses	Wests Tiger									£ 684	£ 80 K	
Joan Guasch	Catalans Dr									£ 660	£ 79 K	
Jack Hughes	Huddersfiel									£ 840	£ 79 K	
Gene Ormsby	Warrington									£ 640	£ 79 K	
Nathan Milone	Wests Tiger									£ 424	£ 79 K	
Declan Hulme	Widnes Wkt									£ 700	£ 79 K	
Ukuma Ta'ai	Huddersfiel									£ 800	£ 78 K	
Tariq Sims	Newcastle k									£ 580	£ 78 K	

Campagnes de recrutement

Les clubs de calibre national et professionnel (qui possèdent une équipe d'université) peuvent mener des campagnes de recrutement une fois par mois depuis l'écran Contrats espoirs. La campagne de recrutement vous permet de porter votre effectif à 30 joueurs. La qualité des joueurs recrutés dépend du recruteur employé par le club, et de sa valeur en étoiles. Si le club emploie un recruteur, l'image du recruteur apparaîtra dans la fenêtre de confirmation.

The screenshot shows the 'Rugby League Team Manager 2015' interface for the 'Melbourne Storm' club. The main window displays a table of 'Alliance Players' with columns for No., Name, Inf, Prim, Sec, Nat, Age, Ct Exp, Pot Cal, Progress / Potential, Wk Wg, and Value. A 'Recruitment Complete' pop-up window is overlaid on the table, indicating that 4 players have been recruited and that the total expenses for recruitment and signing fees are £5,000. The pop-up also features a silhouette of a player.

No.	Name	Inf	Prim	Sec	Nat	Age	Ct Exp	Pot Cal	Progress / Potential	Wk Wg	Value
1	Albert King	-	FB	S/B	AUS	17 yrs	End of 2016	National		£ 250	£ 100 K
2	Ethan Trafford	-	WG	FB	AUS	18 yrs	End of 2015	International		£ 250	£ 142 K
3	Jon Kelm	-	CE	LK	AUS	17 yrs	End of 2016	National		£ 250	£ 97 K
4	Michael Leggatt	-	CE	CE	NIG	18 yrs	End of 2015	Semi-Pro		£ 250	£ 19 K
5	Alan Walton	-	WG	CE	AUS	18 yrs	End of 2015	Professional		£ 250	£ 47 K
6	Henry Rypel	-	S/B	HB	AUS	18 yrs	End of 2015	Professional		£ 250	£ 51 K
7	Toby Weaving	-	-	-	-	-	-	-		£ 250	£ 52 K
8	Henry Costello	-	-	-	-	-	-	-		£ 250	£ 19 K
9	Pete Jade	-	-	-	-	-	-	-		£ 250	£ 48 K
10	Daniel Hiley	-	-	-	-	-	-	-		£ 250	£ 95 K
11	Lucas Schafer	-	-	-	-	-	-	-		£ 250	£ 195 K
12	Hayden Laing	-	-	-	-	-	-	-		£ 250	£ 19 K
13	Thomas Wilding	-	-	-	-	-	-	-		£ 250	£ 20 K
14	Liam Walbrooke	-	-	-	-	-	-	-		£ 250	£ 47 K
15	Bradley Jansen	-	-	-	-	-	-	-		£ 250	£ 95 K
16	Harley Rizzo	-	-	-	-	-	-	-		£ 250	£ 48 K
17	Max Rourke	-	-	-	-	-	-	-		£ 250	£ 19 K
18	Louis Whitaker	-	-	-	-	-	-	-		£ 250	£ 97 K
19	Sam Maude	-	-	-	-	-	-	-		£ 250	£ 20 K
20	Kian Sammon	-	S/B	HB	AUS	17 yrs	End of 2016	Professional		£ 250	£ 51 K
21	Simon Sefton	-	S/B	HB	AUS	18 yrs	End of 2015	Professional		£ 250	£ 51 K
22	Jan Dengate	-	WG	FB	AUS	18 yrs	End of 2015	Professional		£ 250	£ 47 K
23	Andrew Beaumont	-	WG	WG	AUS	17 yrs	End of 2016	Semi-Pro		£ 250	£ 19 K
24	Riley Duncan	-	CE	WG	AUS	17 yrs	End of 2016	Semi-Pro		£ 250	£ 19 K
25	Paul Lulia	-	PR	LK	COK	17 yrs	End of 2016	Amateur		£ 250	£ 1 K
26	Billy Kenwright	-	LK	LK	AUS	17 yrs	End of 2016	Professional		£ 250	£ 50 K

Tactiques d'équipe

Les paramètres tactiques s'appliquent à l'équipe A.

Capitanat

La qualité dont fait preuve le capitaine désigné peut se répercuter sur les autres joueurs de l'équipe pour la phase de jeu actuelle, si le capitaine est en jeu.

Politique d'incident hors jeu

La politique d'incident hors jeu détermine la réaction des joueurs lors d'un incident hors jeu. Une bagarre générale donnera un avantage psychologique aux joueurs pendant le match, mais pourra également entraîner une mesure disciplinaire à l'encontre des joueurs impliqués.

Joueurs au pied

Le joueur au pied désigné pour les chandelles, les coups de pied rasants, les dégagements et les drops. Le premier tireur se chargera toujours des coups de pied sauf s'il est impliqué dans le plaquage actuel, auquel cas le deuxième tireur prendra sa place.

Les pénalités sont toujours réalisées par le joueur de champ avec l'attribut Pénalité le plus élevé, sans tenir compte des joueurs au pied désignés.

Paramètres du pivot

Ce paramètre détermine la probabilité selon laquelle le demi de mêlée et le talonneur et le cinq huit ignorent la combinaison en cours pour aller défier la défense adverse.

Style d'attaque

Deux styles d'attaque s'offrent à vous :

Attaque organisée

Les joueurs occupent leur rôle traditionnel pendant les actions, qui sont décidées par les listes organisées prédéterminées.



Faites glisser le bouton M sur les zones Action et Act alt appropriées pour changer l'action désignée sur la liste correspondante.

Attaque improvisée

Les joueurs occupent les zones désignées sur le terrain, et quand la prochaine action est décidée, les joueurs correspondants occupent leur rôle approprié pendant l'action. Les joueurs sont divisés en 3 catégories, Avants, Demis de mêlée et Arrières, sans autre différenciation pendant l'action.



Style de défense

Deux styles de défense s'offrent à vous :

Défense organisée

Le terrain est divisé en différentes zones, que vous pouvez définir ainsi : conservée, glissement, parapluie ou inversée. Ce paramètre détermine le style de défense pour cette zone.

Défense improvisée

Vous définissez votre défense au fil du match.

Conservée : concédez du terrain mais économisez votre énergie.

Glissement : maintenez votre position et créez des débordements en défense.

Parapluie - contourner l'action pour forcer le jeu au centre.

Inversée : gagnez du terrain mais dépensez votre énergie.

Rugby League Team Manager 2015

Wigan Warriors Super League BOARD BACKING: AVAILABLE BALANCE: £2,000,000 Thursday 1st January 2015

01 / 01 / 2015 Dream Team Job Offers 02 / 01 / 2015 03 / 01 / 2015 Calendar

Messages & Reports
 Season Achievements
 Main Squad
 Player of the Year
 Form
 Scouting Report
 Current Formation
 19-Man Announced
 Players
 League Table
 Fixtures & Results
 Squad Numbers
 Team Calls
 Team Tactics
 Tactics
 Ad-Lib Attack
 Structured Attack
 Structured Defence
 Academy
 Alliance
 Contracts
 Training
 Recovery
 Injuries
 Details

Reset

Main Squad Tactics

Captain Captain LF

Positional Kicker Setting Primary SH

Positional Kicker Setting Secondary SO

Pivotal Player Setting HK Play Maker

Pivotal Player Setting HB Play Maker

Pivotal Player Setting 5/8 Play Maker

Team Policy Off the Ball Incident Policy Break It Up

Team Style Attack Structured

Team Style Defence Structured

Welcome to Wigan Warriors

1 New World Overview

Ordres d'équipe

Les ordres d'équipe sont des options tactiques qui donnent un avantage à l'équipe pendant une durée limitée. Le nombre d'ordres d'équipe disponibles dépend de la qualité de votre bâtiment de briefing tactique, et regroupe :

Chien fou : plaquages groupés et à impact fort

Asphyxie du créateur : déplacements rapides sur les positions pivots

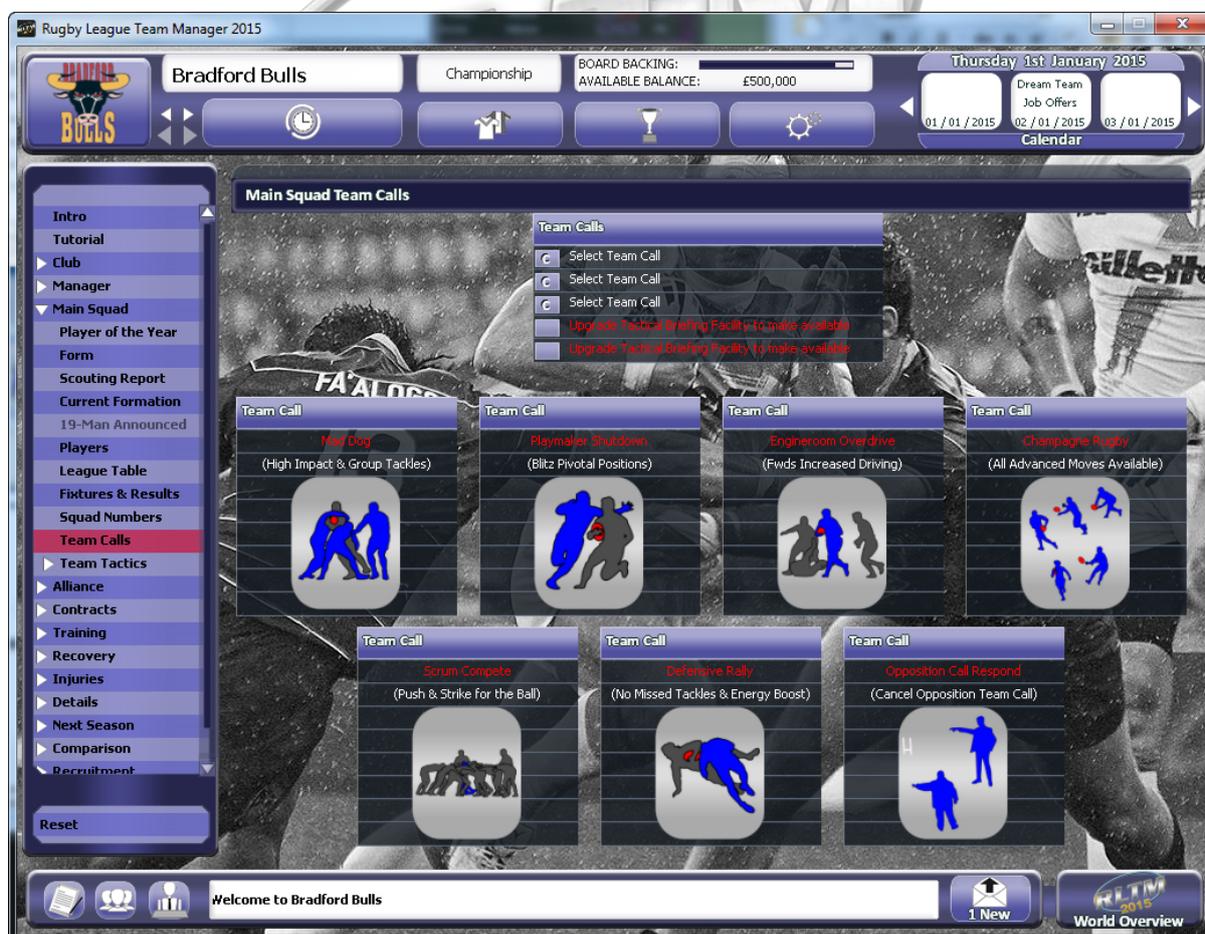
Surchauffe des moteurs : efficacité accrue des avants

Rugby champagne : toutes les actions avancées et intermédiaires disponibles

Défier en mêlée - pousser et frapper pour le ballon

Défense soudée : pas de plaquages manqués ni de boost d'énergie

Réaction aux ordres adverses : annuler l'ordre d'équipe adverse



Cohésion de l'équipe

Les actions intermédiaires et avancées nécessitent un certain niveau de cohésion entre les joueurs situés à des postes-clés. Ce paramètre est défini par la cohésion de l'équipe. À chaque fois qu'un joueur dispute un match avec un autre coéquipier, leur cohésion augmente, mais elle diminuera avec le temps s'ils ne jouent pas ensemble dans la même équipe.

Avant de pouvoir être effectuées, les actions nécessitent certains niveaux de cohésion entre les postes. Si tous les joueurs titulaires jouent à leur poste principal, toutes les valeurs de cohésion recevront un bonus de 20 %.

Dès lors qu'un joueur quitte l'équipe A pour une raison autre qu'une sélection, toute la cohésion de l'équipe sera perdue.

The screenshot shows the 'Rugby League Team Manager 2015' interface for the 'Wests Tigers' team in the 'NRL Premiership'. The current date is 'Thursday 1st January 2015' and the available balance is '£2,000,000'. The left sidebar contains navigation options like 'Intro', 'Club', 'Manager', 'Main Squad', 'Team Tactics', and 'Team Cohesion'. The main area displays 'Team Cohesion - Ad-Lib Attack' with a table of player statistics and a list of moves with their availability.

Pkd	Inf	No.	Name	Calibre	Qual	Pr	Sc	Cohesion
FB	-	1	Tim Moltzen	National		FB	HB	-
LW	-	5	Pat Richards	National	INS	WG	FB	20% (+20)
LC	-	3	Keith Lulia	National		CE	WG	20% (+20)
RC	-	27	Chance Pent	National		CE	CE	20% (+20)
RW	-	2	Kevin Naiqama	National		WG	FB	20% (+20)
S/8	-	6	Curtis Sironen	National		S/8	HB	20% (+20)
HB	-	7	Josh Drinkwater	National		HB	HB	20% (+20)
PR	-	10	Martin Taupau	International	★	PR	PR	20% (+20)
HK	-	9	Robbie Farah	International	★	HK	HB	20% (+20)
PR	-	32	Aaron Woods	International	★	PR	PR	20% (+20)
SR	-	20	Lamar Liolevave	National		SR	SR	20% (+20)
SR	-	11	Sitaleki Akaolu	National		SR	WG	20% (+20)
LK	-	13	Dene Halatau	National	INS	LK	HK	20% (+20)
INT	-	34	Andy Flagatusa	National		PR	SR	20% (+20)
INT	-	8	Nathan Brown	National		PR	PR	20% (+20)
INT	-	33	Salesi Funaki	National		SR	SR	20% (+20)
INT	-	31	James Tedesco	National		FB	CE	20% (+20)
-	-	40	Andrew Kazzi	National		LK	HK	20% (+20)
-	-	15	Asipeli Fine	National		CE	SR	20% (+20)
-	-	30	Ava Seumanufagai	National		PR	PR	20% (+20)
-	-	29	Brendan Santi	National		LK	SR	20% (+20)

Required Cohesion - Back Intermediate B

FB - WG - CE - CE - WG 40%

Allowance of 1 Back with Insufficient Cohesion for Move to be performed

Forwards Moves Availability:

- Fwds Intermediate A: Insufficient Cohesion
- Fwds Intermediate B: Insufficient Cohesion
- Fwds Intermediate C: Insufficient Cohesion

Halfs Moves Availability:

- Half Intermediate A: Insufficient Cohesion

Backs Moves Availability:

- Back Intermediate A: Insufficient Cohesion
- Back Intermediate B: Insufficient Cohesion
- Back Intermediate C: Insufficient Cohesion

Kick Moves Availability:

- Kick Intermediate A: Insufficient Cohesion
- Kick Intermediate B: Insufficient Cohesion

Bottom right: 1 New, World Overview

Installations

Stade (1 - 5 étoiles) : augmente les revenus du club de 15 % par étoile

Gym (1 - 5 étoiles) : augmente de 1 le gain maximal d'attributs d'avant par étoile

Terrain d'entraînement (1 - 5 étoiles) : augmente de 1 le gain maximal d'attributs de charnière par étoile

Piste (1 - 5 étoiles) - augmente de 1 le gain maximal d'attributs d'arrière par étoile

Enceinte de technique de jeu au pied (1 - 5 étoiles) : augmente de 1 le gain maximal d'attributs de jeu au pied par étoile

Bâtiment de briefing tactique (1 - 5 étoiles) : augmente de 1 le nombre d'ordres d'équipe disponibles par étoile

Club house de l'académie : nécessaire pour les compétitions nationales

Club house d'université : nécessaire pour les compétitions nationales et professionnelles

Centre d'excellence (0 - 5 étoiles) : augmente le nombre de joueurs Classe mondiale et Élite que le club peut gérer à 1 Classe mondiale par étoile ou 1 Élite pour 2 étoiles

Facility	Current Quality	Next Upgrade Cost
Stadium	5 stars	£ 2,000,000
Gym	5 stars	£ 1,000,000
Training Paddock	5 stars	£ 1,000,000
Track	5 stars	£ 500,000
Technical Kicking Enclosure	5 stars	£ 1,000,000
Tactical Briefing Facility	5 stars	£ 1,000,000
Academy Clubhouse	1 star	n/a
Alliance Clubhouse	1 star	n/a
Centre of Excellence	5 stars	£ 2,000,000

Réunions du club

Il existe 3 types de réunions, qu'un manager peut organiser une fois dans sa carrière :

Réunion sur les contrats : persuadez tous les joueurs d'accepter une baisse de salaire en dessous du salaire maximal.

Réunion de l'équipe : donnez un discours phénoménal aux joueurs afin d'améliorer leur performance pendant le match.

Réunion du comité directeur : augmente le soutien actuel du comité directeur.

Les boutons de réunions du club deviennent verts lorsqu'ils sont disponibles.

The screenshot shows the Rugby League Team Manager 2015 interface. At the top, it displays 'Salford Red Devils' and 'Super League'. The 'BOARD BACKING' is set to 'AVAILABLE BALANCE: £4,000,000'. The date is 'Monday 5th January 2015'. The main area shows the 'Announced 19-Man Main Squad Players - General' list. A dialog box is open, asking 'Deliver Pre-Match Monumental Speech?'. The dialog box contains the following text: 'Monumental Speech will increase all Player's match performance.' and 'Monumental Speech will make all Advanced Moves and Team Calls available.' The dialog box has 'Deliver Speech' and 'Cancel' buttons.

Pkd	Inf	No.	Name	Calibre	Qualities	Prim	Sec	Nat	Height	Weight	Age	Exp / Yth	Value	Att	Fit
FB	-	1	Kevin Locke	International	★	FB	FB	NZ	175 cm	87 kg	26 yrs		£ 141 K		
LW	-	2	Ben Jones-Bishop	National	★	WG	FB	ENG	188 cm	84 kg	27 yrs		£ 87 K		
LC	-	4	Junior Sa'u	National		CE	SR	NZ	175 cm	97 kg	28 yrs		£ 80 K		
S/8	-	6	Rangi Chase	National	★	S/8	HB	ENG	173 cm	88 kg	29 yrs		£ 89 K		
HB	-	7	Michael Dobson	International	★	FB	FB	AUS	176 cm	93 kg	29 yrs		£ 145 K		
PR	-	8	Adrian Mori	International	★	PR	PR	ENG	175 cm	87 kg	27 yrs		£ 89 K		
-	-	9	Tommy Lee	International	★	PR	PR	ENG	175 cm	87 kg	27 yrs		£ 80 K		
PR	-	10	Lama Tasi	International	★	PR	PR	ENG	175 cm	87 kg	27 yrs		£ 82 K		
SR	-	11	Harrison Hastings	International	★	SR	SR	ENG	175 cm	87 kg	27 yrs		£ 85 K		
SR	-	12	Weller Hauri	International	★	SR	SR	ENG	175 cm	87 kg	27 yrs		£ 79 K		
INT	-	14	Théo Fages	International	★	INT	INT	ENG	175 cm	87 kg	27 yrs		£ 80 K		
INT	-	15	Darrell Griff	International	★	INT	INT	ENG	175 cm	87 kg	27 yrs		£ 78 K		
RW	-	18	Mason Cato	International	★	RW	RW	ENG	175 cm	87 kg	27 yrs		£ 79 K		
INT	-	19	Niall Evalds	International	★	INT	INT	ENG	175 cm	87 kg	27 yrs		£ 79 K		
INT	-	21	Tony Puletu	International	★	INT	INT	ENG	175 cm	87 kg	27 yrs		£ 82 K		
HK	-	24	Liam Hood	International	★	HK	HK	ENG	175 cm	87 kg	27 yrs		£ 80 K		
-	-	25	George Griffin	International	★	-	-	ENG	175 cm	87 kg	27 yrs		£ 79 K		
RC	-	30	Matty Gee	International	★	RC	RC	ENG	175 cm	87 kg	27 yrs		£ 79 K		
LK	-	31	Cory Paterson	National	★	LK	SR	AUS	195 cm	102 kg	28 yrs		£ 88 K		

Promotion/Relegation

Chaque ligue nationale présente un système de promotion et de relégation, qui a lieu à la fin de la saison.

Des compétitions sans licence sont également incluses, afin que les clubs des ligues inférieures disposent d'infrastructures garantissant leur promotion au sein des ligues d'élite. Ces ligues sans licence sont des ligues génériques qui, si elles peuvent ressembler à certaines ligues réelles, sont purement fictives et créées dans l'intérêt du jeu.



Compétences

Avant chaque match, une analyse est effectuée poste par poste. Celle-ci détermine l'équipe qui se verra attribuer des compétences. Chaque équipe peut utiliser une compétence une fois par match.

- **Avants contre Avants** (8, 10, 11, 12, 13)

Les avants les plus agressifs recevront la compétence Perturbation.
La compétence Perturbation peut provoquer un incident hors jeu.

- **Charnière contre Charnière** (6, 7, 9)

Les demis les plus agiles obtiennent la compétence Esquive.
La compétence Esquive permet à un créateur d'éviter efficacement les plaquages sur la prochaine action.

- **Arrières contre Arrières** (1, 2, 3, 4, 5)

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.

The screenshot displays the 'Rugby League Team Manager 2015' interface. At the top, the match is between Brisbane Broncos (score 0) and Featherstone Rovers (score 0) in the First Half, with 00:44 on the clock. The central field shows a 3D view of the game with various player icons and field markings. On the left and right sides, there are player rosters with columns for Name and Energy. The bottom of the screen features a tactical overview with buttons for 'Mad Dog', 'PM Shutdown', 'ER Overdrive', 'Champ Rugby', 'SP Turnover', 'Def Rally', and 'Call Reap'. It also includes a 'Calls Used' counter (0/0), a 'Tackle Count' (1), and a 'Current Call' section with 'Tackles' (0) and 'Metres' (12) for the Broncos, and 'Metres' (0) and 'Tackles' (1) for the Rovers.

Match

Vous pouvez disputer les matchs en 2D ou en 3D, ou simplement générer le résultat du match.

Discours d'équipe

Sélectionnez des styles de discours d'avant-match et de mi-temps :

Discours passionné pour encourager

Tous les joueurs stimulés par les encouragements recevront un bonus global. Tous les joueurs stimulés par les critiques recevront un malus global.

Discours passionné pour critiquer

Tous les joueurs stimulés par les critiques recevront un bonus global. Tous les joueurs stimulés par les encouragements recevront un malus global.

Discours équilibré

L'équipe restera équilibrée.

Tout pour l'attaque

Tous les joueurs recevront un bonus en attaque.
Tous les joueurs recevront un malus en défense.

Tout pour la défense

Tous les joueurs recevront un bonus en défense.
Tous les joueurs recevront un malus en attaque.

Incidents hors jeu

Les incidents hors jeu qui surviennent au cours des matchs ne sont pas tolérés par l'RFL et l'ARL mais, en raison la réalité physique de ce sport, ils sont assez fréquents et peuvent même influencer le cours d'un match, notamment à des niveaux inférieurs.

Gestion auto

Vous pouvez choisir de prendre vos décisions vous-même ou sélectionner l'option de gestion automatique :

- Tactiques uniquement
- Remplacements uniquement

- Remplacements et tactiques

Astuces

- Le club commencera avec une sélection d'entraîneurs afin de couvrir tous les attributs des joueurs à l'entraînement. Toutefois, assurez-vous de bien utiliser vos 12 entraîneurs autorisés et de recruter du personnel de qualité.

- La condition physique est l'attribut le plus important, c'est pourquoi vous devrez choisir des joueurs en grande forme.

- Faites du développement de vos joueurs espoirs une priorité, et ne les envoyez pas dans votre équipe A avant qu'ils n'aient atteint leur potentiel maximal.

- Les joueurs professionnels partent en retraite en milieu de trentaine et ils quittent alors le club

- Recrutez des joueurs d'université à fort potentiel pour les postes faibles de vos équipes professionnelles, ou recrutez des entraîneurs d'université avec l'expertise de placement requise pour former vos joueurs d'université à d'autres postes principaux et secondaires.

- Notez que les joueurs d'université d'Australie et de Nouvelle Zélande comptent parmi les quotas de joueurs étrangers s'ils sont promus en équipes professionnelles

- Assurez-vous que le niveau de fatigue de vos joueurs retombe à 0 entre les matchs, même si cela vous oblige à recruter un kiné supplémentaire pour les joueurs plus âgés dont le taux de récupération est plus faible.

- Attention : l'arrivée d'un nouveau joueur à un poste-clé viendra rompre la cohésion au sein de votre équipe.

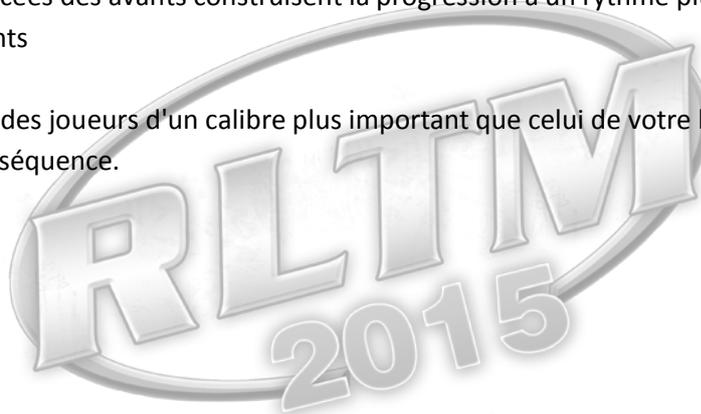
- Utilisez vos 3 prêts pour améliorer votre équipe.

- Dès lors que vous avez prêté un joueur, celui-ci ne fera plus l'objet des restrictions imposées par l'RFL et l' RFL pour votre club.

- Une bonne stratégie de match est de sélectionner des actions d'avants pour augmenter la valeur de progression, puis lors du décompte de plaquages, d'élargir le champ d'action des arrières pour utiliser le débordement

- Les actions intermédiaires et avancées ont plus de chances de percer la ligne de défense que les actions basiques ; et les actions des avants façonnent votre attaque plus rapidement que les actions de vos arrières.

- Les joueurs sélectionnés pour jouer hors de leur poste principal ou secondaire seront beaucoup moins performants que s'ils jouaient à leur poste de prédilection.
- Les joueurs sur le banc des remplaçants récupèrent de l'énergie à un rythme déterminé dans une certaine mesure par leur attribut Taux de récupération ; les joueurs plus âgés récupèrent donc plus lentement
- Sélectionnez des actions de base et d'avants à faibles risques pour jouer dans les zones rouge et orange proches de votre en-but
- Sélectionnez des actions avancées plus risquées et des arrières pour jouer dans les zones jaune et verte proches de l'en-but adverse
- Les actions des avants sont conçues pour tenter de faire avancer la progression, afin de créer un débordement pour des actions des arrières ultérieures
- Les actions avancées des avants construisent la progression à un rythme plus élevé que les actions basiques des avants
- Si vous recrutez des joueurs d'un calibre plus important que celui de votre ligue, leur impact sera augmenté en conséquence.



Crédits

Développé par:

Rich Beanland
Simon Corbett
Roger Hulley
Richie Palmer
Alex Thomas



Mentions de droits d'auteur

© 2015 Alternative Software Ltd